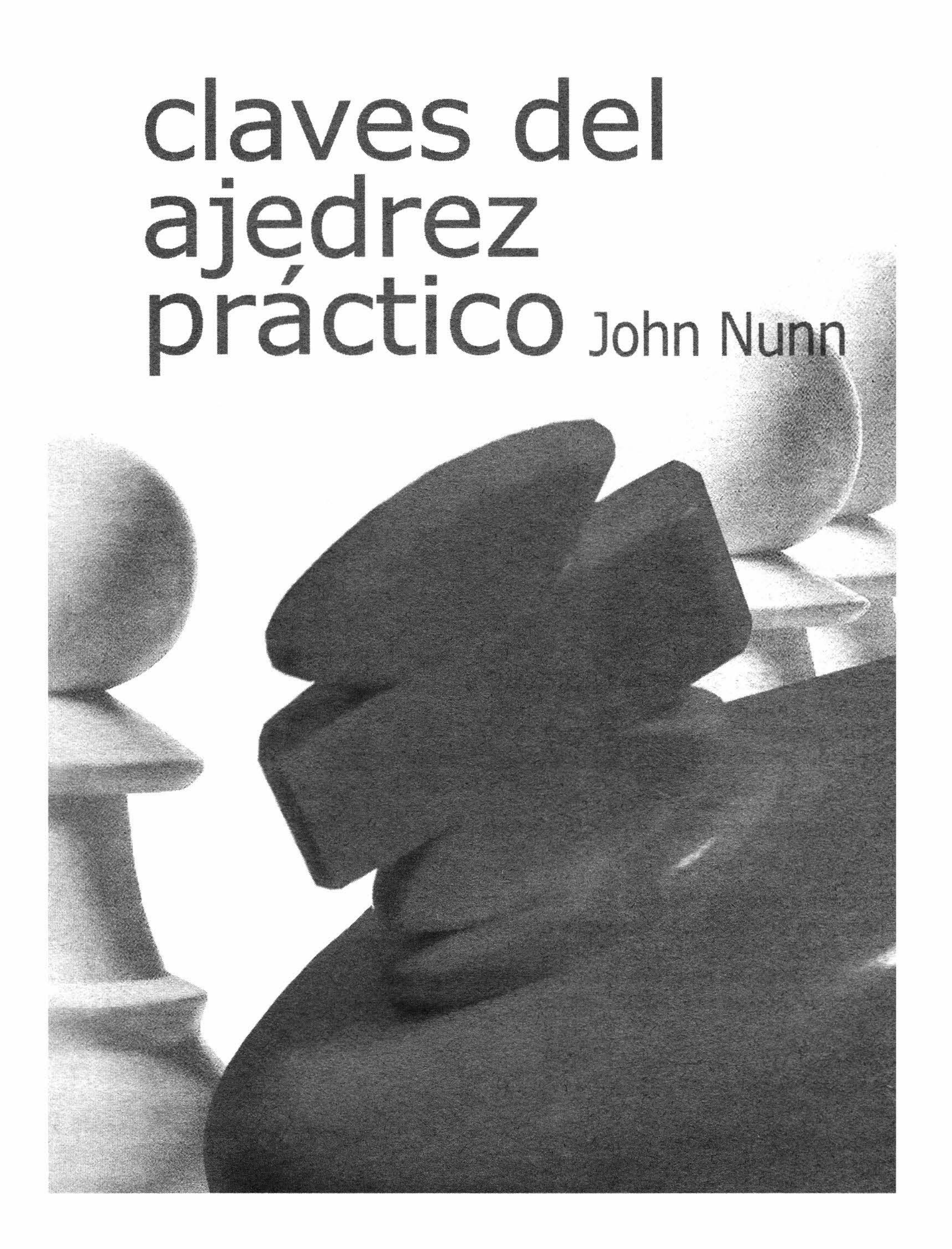


claves del ajedrez práctico

John Nunn

Un ganador de varias medallas de oro olímpicas le explica cómo puede mejorar radicalmente sus resultados



EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

© Editorial La Casa del Ajedrez
Calle San Marcos, 41
Teléfono 91 521 2008 – Fax 91 531 3880
Madrid – 28004
Email: info@lacasadelajedrez.com
Dirección Internet: http://www.lacasadelajedrez.com

Título original: *Secrets of practical chess.* Gambit Publications, 2007

Dirección editorial: Andrés Tijman Marcus
Consejero editorial: Daniel Elguezábal Varela
Traducción: Antonio Gude
Corrección: Sofía Montero – Gabriel Rojo Huertas
Diseño de portada: Claudia Tijman

I.S.B.N.(13): 978-84-92517-01-5
Depósito Legal: M-17945-2009

Impresión: Impresos y Revistas SA
Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

Introducción

Este libro está dirigido a jugadores interesados, sobre todo, en mejorar sus resultados. Si está usted dispuesto a perder nueve partidas a cambio de anotarse una brillante victoria, entonces probablemente no sea éste el libro adecuado para usted. Sin embargo, casi todos los jugadores están motivados –al menos, en parte– por el éxito ante el tablero, pues la emoción de ganar es uno de los atractivos del ajedrez, y muchos jugadores se sienten muy satisfechos cuando su Elo mejora.

El nivel a que uno juega se rige por cierto número de vagos y mal entendidos factores. El primero es lo que uno podría llamar "talento natural", que supone una serie de elementos que establecen el límite al que puede llegarse mediante el entrenamiento y la práctica. No sería capaz de indicar qué factores son los más importantes, pero podemos dividirlos en dos clases. La primera está compuesta por elementos no específicos del ajedrez, como la inteligencia y la memoria. La segunda comprende una amalgama de factores ajedrecísticos, como la edad en que se aprendió a jugar, la primera educación ajedrecística, etc.

En el momento en que alguien está leyendo este libro, el "talento natural" seguramente será inmutable, lo que nos lleva a otros factores que se encuentran dentro de nuestro propio control. Estos factores determinan lo cerca que el jugador se encuentra del techo que le impone el "talento natural". Creo que la mayoría de los jugadores nunca se acerca a su techo natural, y que con una educación apropiada, entrenamiento y práctica, es posible que experimente un considerable progreso. Muchos libros de ajedrez tratan de ayudar al lector a mejorar su ajedrez. Un libro sobre aperturas, por ejemplo, le indicará planes generales y análisis concretos, tanto para que el lector prepare las aperturas elegidas como para que, después de la partida, pueda comparar el curso de la misma con la teoría establecida. Está claro que el conocimiento concreto es un importante factor para establecer la fuerza ajedrecística. Alguien, por ejemplo, que conozca minuciosamente los finales de torres tendrá ventaja sobre quien no los conozca. Así, es lógico suponer que un programa asiduo de autoentrenamiento no puede sino tener efectos positivos. En 1977, Jon Tisdall me explicó su plan para alcanzar el título de Gran Maestro. Había estimado cuántas horas de estudio se requerían para avanzar un punto Elo. Multiplicando esa cifra por la diferencia entre su Elo y el correspondiente al nivel de Gran Maestro, le daba el número total de horas de estudio requeridas. Yo me reí, y señalé que, con cada avance, el número de horas requeridas para lograr el siguiente punto probablemente aumentaría, de modo que nunca lo lograría. Sin embargo, su plan dio resultado, porque en 1995 consiguió el ansiado título de Gran Maestro.

Hay pocos jugadores que puedan soportar un estricto programa de entrenamiento durante años y, por otra parte, las limitaciones de tiempo se aplican virtualmente a todos los jugadores. En la práctica esto restringe la dimensión del posible progreso, en el frente de "los conocimientos ajedrecísticos". En este libro aconsejaré cómo utilizar, del modo más eficiente, el tiempo disponible para el estudio del ajedrez, a fin de distinguir, por ejemplo, los conocimientos esenciales de los opcionales, y también recomendaré la formación de un repertorio de aperturas.

El tercer factor, que es el tema principal del libro, es la eficiencia con que uno aplica los dos primeros factores a la hora de sentarse ante el tablero. El minucioso conocimiento de los finales de torres no servirá de mucho si nos dejamos llevar por un ataque de pánico. Una memoria

enciclopédica carece de valor si nos dejamos tentar por el incontrolable impulso de sacrificar incorrectamente una pieza. Un cálculo caótico, evaluaciones deficientes, omisiones, falta de confianza (¡o exceso de confianza!), falta de determinación, todas éstas y otras influencias negativas pueden contribuir a minar la propia fuerza de juego. Estos problemas no son en absoluto fáciles de resolver, en primer lugar, porque los jugadores no siempre entienden qué es lo que están haciendo mal y, en segundo lugar, porque suponen que no hay ningún aspecto en el que puedan mejorar.

Este libro incluye una descripción de diversos reveses habituales ante el tablero. Creo que muchos lectores se encontrarán diciendo en algún capítulo: "Sí, ese es exactamente el error que cometo siempre". Como es bien sabido, reconocer el problema es el primer paso para poder resolverlo. Ser conscientes de nuestra tendencia a equivocarnos en algún aspecto nos permite tener un cuidado especial en esas "situaciones de peligro". Al concentrarnos en una particular debilidad, a menudo es posible erradicarla del todo.

Puesto que muchos de los temas tratados en este libro son de naturaleza psicológica, hay algunos ejemplos de mis propias partidas, ¡pues puedo dar fe, personalmente, de que a nivel de Gran Maestro también existe el pensamiento confuso! Donde he cubierto un tema conocido, siempre que me ha sido posible, he realizado un esfuerzo por reemplazar los ejemplos estándar archiconocidos por fragmentos del juego contemporáneo.

Aun conteniendo mucha información y útiles consejos, este libro, como es obvio, no puede pretender entrar en detalle en cada aspecto del ajedrez. Mi objetivo ha sido dirigir al lector por el camino adecuado hacia su progreso. Espero que *Claves del ajedrez práctico* ayude a muchos lectores a mejorar sus resultados y producir partidas más satisfactorias.

La edición original de *Claves del ajedrez práctico* fue publicada en 1998. Han transcurrido varios años, durante los cuales el libro ha tenido un éxito considerable. Sin embargo, el capítulo sobre ajedrez y ordenadores ha ido quedándose obsoleto, de modo que pensé que había llegado el momento de ampliar dicho texto. La influencia de los ordenadores sobre el ajedrez ha crecido enormemente, y ahora pueden utilizarse para la preparación, el análisis y el entrenamiento, en una proporción inconcebible en 1998. Mi tratamiento del tema se centra exclusivamente en cómo los ordenadores pueden ayudar al jugador ante el tablero, con particular atención a la preparación de aperturas. He ignorado la utilización de los ordenadores en el ajedrez por correspondencia (legal, según las normas internacionales de la modalidad), porque este tema ha sido cubierto con considerable detalle en *Modern Chess Analysis* de Robin Smith (Gambit, 2004). Dos ejemplos concretos de preparación de aperturas asistida por ordenador, muestran cómo las ideas desarrolladas en dicho capítulo pueden aplicarse en la práctica.

Un segundo nuevo capítulo trata de la literatura ajedrecística. Muchos jugadores compran libros de ajedrez con la esperanza de mejorar su juego. Este capítulo aconseja qué debe buscarse en un libro de ajedrez y cómo sacar partido a ese libro. Dos reseñas a modo de ejemplo señalan cuáles son los aspectos típicos (buenos y malos) que se encuentran en los libros de ajedrez. El capítulo concluye con una lista de lecturas recomendadas.

John Nunn
Chertsey, diciembre 2006

1 Ante el tablero

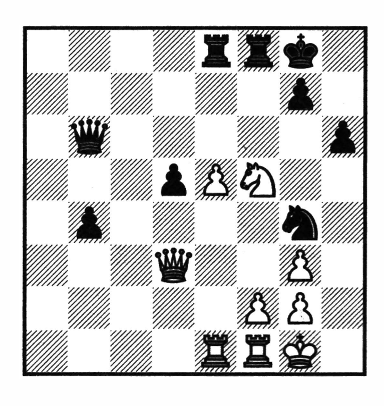
La toma de decisiones

El árbol de análisis revisitado

El llamado "árbol de análisis" fue popularizado por el famoso libro de Kotov, *Piense como un Gran Maestro.* El análisis de cualquier posición de ajedrez tiene una estructura similar a un árbol. Hay varias alternativas en la posición, que forman las ramas principales del árbol. Cada alternativa permite una serie de respuestas, que forman otras ramas más pequeñas, y así sucesivamente. Puesto que normalmente hay docenas de jugadas reglamentarias en una posición, un árbol que incluyese cada jugada reglamentaria pronto se haría demasiado denso para ser abarcado por la mente humana. Naturalmente, no es imprescindible considerar todas y cada una de las jugadas reglamentarias, puesto que un buen porcentaje de las mismas suele no tener sentido, y eso tiende a restringir el árbol. No obstante, aunque solo haya cinco posibilidades razonables en cada *ply* (llamaremos a cada media jugada *ply*, un término que tomamos del mundo de la informática), después de tres jugadas completas, tendremos 15.625 "hojas". De esto podemos inducir que analizar el árbol de jugadas solo es posible cuando el número de posibilidades razonables para ambos jugadores es limitado. En la práctica, esto significa posiciones tácticas y algún tipo de final. Sin embargo, al pensar acerca de casi cualquier posición, construimos una especie de árbol analítico. En situaciones menos tácticas, en las que las respuestas del oponente son mucho menos previsibles, no hay que confiar solo en el árbol, sino tomar también en consideración otros factores.

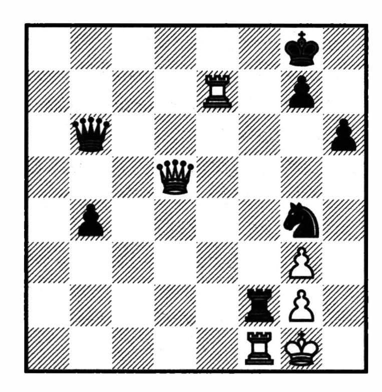
Esto significa que el "árbol de análisis" es un método muy importante del pensamiento ajedrecístico. Los ordenadores han demostrado que es posible jugar muy fuerte sin utilizar ningún otro método. El libro de Kotov describe en detalle los procesos mentales que implica el análisis concreto. Si asumimos que juegan blancas, entonces Kotov recomendaba que las blancas confeccionen una lista de "jugadas candidatas" entre las cuales tratarán de elegir, pero asegurándose de que la lista es completa. Para cada una de estas jugadas, las blancas crean una lista de posibles respuestas negras, etc., examinando cada rama por turno, hasta que se llega a una evaluación definitiva. Kotov advertía, especialmente, contra los saltos de una rama a otra. Consideraba que había que analizar cada jugada candidata hasta llegar a una evaluación concluyente, y solo entonces pasar a la siguiente rama.

Incluyo, a modo de ejercicio, el siguiente ejemplo, que he tomado del interesante libro de Colin Crouch, *Attacking technique*. Esta posición puede resolverse por el método de Kotov, aunque eso no significa que sea fácil.



L. Psajis – D. King
Londres (Lloyds Bank) 1994

Las negras se equivocaron y perdieron pieza, después de **31...♘xe5??** 32.♕xd5+ ♕e6 33.♖xe5, pero era mejor **31...♖xe5**. Crouch observa: "La tentativa de refutación táctica, con **32.♘e7+**, no tiene éxito, por **32...♖xe7 33.♖xe7 ♖xf2 34.♕xd5+** ♔h7! 35.♕e4+ ♖f5+! 36.♔h1 ♘f2+ 37.♖xf2 ♕xf2 38.♖f7 ♔g6 39.♖xf5 ♕xf5 40.♕xb4, con tablas". Su tarea consiste en elegir, en esta línea, una jugada, después de 34.♕xd5+. Puede encontrar la solución en la página 12.



L. Psajis – D. King (análisis)

Es interesante comparar el método de Kotov que, según él, "enseñaba a los seres humanos a analizar con la precisión de una máquina", con la forma en que las máquinas actuales calculan.

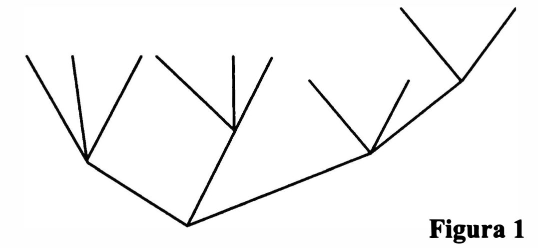


Figura 1

En la figura 1 vemos una fase en el análisis de ordenador de la posición, con muchas ramas eliminadas, en aras de la claridad. El ordenador analiza siguiendo un proceso de "profundización iterativa". Supongamos que analiza una posición en la que debe elegir entre 40 jugadas reglamentarias. En tal caso, analizará todas las secuencias reglamentarias de jugadas hasta una determinada profundidad, ahondando más en algunas ramificaciones, sobre todo en aquéllas con secuencias forzadas que contienen jaques o capturas. Esto le permitirá evaluar numéricamente a las 40 posibilidades. Basándose en su evaluación, reordenará las 40 jugadas para mostrar primero las más prometedoras (es decir, aquéllas con la evaluación más alta). Luego, profundizará 1 *ply* más, analizando de nuevo todas las secuencias reglamentarias, y dedicando más tiempo a las primeras jugadas de la lista.

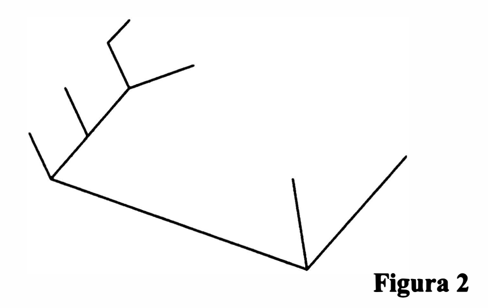


Figura 2

La figura 2 muestra el esquema de análisis de un ser humano, según la receta de Kotov. Ha escogido tres jugadas candidatas y se encuentra en proceso de analizar la primera de ellas. Aún no ha comenzado a analizar las otras dos.

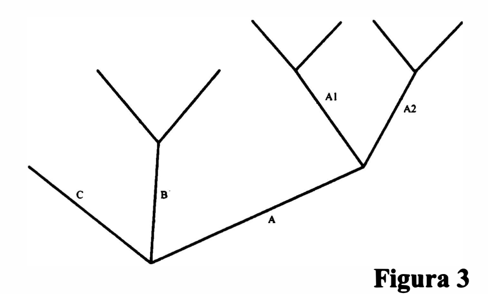


Figura 3

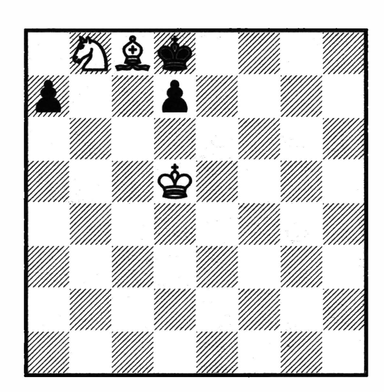
La figura 3 muestra cómo piensa realmente un ser humano. Ha comenzado analizando la jugada A y descubierto la línea A1. No le gustó especialmente, de modo que pasó a analizar la jugada B. Tampoco le gustó esta, así que volvió a analizar la jugada A, añadiendo la línea A2 a sus reflexiones anteriores. Ni siquiera ha llegado a la jugada C, o la ha olvidado.

Autores más recientes, como Tisdall (véase Introducción), en *Improve your chess now*, han comentado los pros y los contras de las recomendaciones de Kotov, pero mi preocupación aquí es dar consejos prácticos, y no entrar en un debate académico.

Hay varios problemas que pueden plantearse, como consecuencia del método de Kotov. El más evidente es que puede ser extremadamente ineficaz. Supongamos que está usted analizando una posible combinación, 1.♗xh7+ ♔xh7 2.♘g5+. Hay dos defensas, 2...♔g6 y 2...♔g8. Comienza analizando 2...♔g6, que resulta muy complicada, pero después de veinte minutos, concluye que las blancas tienen ventaja. Entonces, empieza a examinar 2...♔g8. Tras un par de minutos, es evidente que esta retirada refuta el sacrificio. El inconveniente del inflexible enfoque de Kotov es que ha perdido usted veinte minutos de su tiempo de reflexión, solo por haber elegido analizar antes la jugada errónea. Un enfoque más racional sería invertir un par de minutos en analizar ambas alternativas. Es posible que de esa forma quedase claro que una de ellas refutaba el sacrificio, en cuyo caso usted descartaría ♗xh7+. También es posible que el análisis preliminar demostrase que una de las jugadas conducía a una clara derrota, en cuyo caso podría prestar más atención a la otra, en la seguridad de que se trataba de la línea crítica. Si ambas posibilidades no admiten un análisis concluyente en poco tiempo, eso significa, en sí, que es una información útil, pues demuestra que la tarea de determinar si el sacrificio es o no correcto requerirá una sustancial inversión de tiempo. Entonces, debe decidir si vale realmente la pena el esfuerzo de analizar con mayor profundidad. Volveremos sobre esta cuestión de analizar o no en la sección que sigue.

Un segundo problema con el método de Kotov es que no tiene en cuenta el efecto sinérgico de analizar varias líneas. El análisis de la jugada A y el de la jugada B a menudo guardan conexión entre sí. Supongamos que ha descartado usted la jugada A, pero al analizar la jugada B percibe de pronto una posibilidad táctica. En tal caso, tiene sentido volver a la jugada A para ver si la misma posibilidad es aplicable en esa línea.

He aquí un ejemplo sencillo:

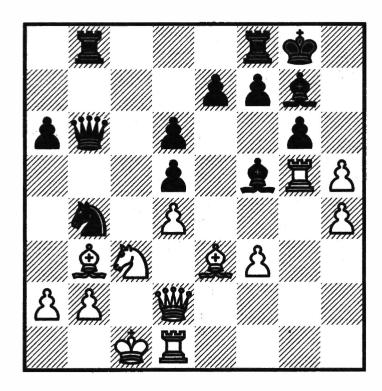


J. Gunst
Das Illustrierte Blatt, 1922

Está claro que las blancas tienen que mover el alfil, de modo que hay tres posibilidades. Pensamos en 1.♗xd7 y vemos que el ataque doble 1...♔c7 gana una de las dos piezas. La siguiente jugada es 1.♗b7, que conduce al mismo resultado, tras 1...♔c7. Por último, es posible 1.♗a6, que evita el doble del rey negro, pero después de 1...♔c7, las blancas, de todos modos, pierden pieza, pues el caballo queda ahora encerrado. Todo esto es conforme al método de Kotov. Pero al ver esta última línea, observamos, sin embargo, un detalle curioso. Después de 1.♗a6 ♔c7, las blancas pueden intentar 2.♔c5!?, con idea de que si 2...♔xb8, sigue 3.♔d6 ♔a8 4.♔c7, que conduce al mate 5.♗b7++. Al haber visto esto, concluimos que tal vez podamos utilizarlo en alguna de las líneas anteriores. Este salto atrás no está de acuerdo con el método de Kotov. Comprobamos ahora que tras 1.♗b7 ♔c7, las blancas tienen opción de jugar 2.♗a6 y el rey negro no puede tomar el caballo.

Así pues, ¿qué línea es la correcta? La respuesta es que 1.♗a6 ♔c7 2.♔c5 falla, por 2...d6+ 3.♔d5 ♔xb8, y ahora 4.♔xd6 ♔a8 5.♔c7 es ahogado. Las blancas deben impedir que su rival entregue el peón "d". Por lo tanto, **1.♗b7! ♔c7 2.♗a6!** es la línea correcta (2...d6 permite salir al caballo).

Detectar una nueva idea incluso puede hacer que cambiemos nuestra lista de jugadas candidatas. He aquí un ejemplo:



A. Kuligowski – J. Nunn
Wijk aan Zee 1983

El blanco acaba de jugar 19.♖g1-g5. El negro amenazaba 19...♘d3+, y luego 20...♘c5+, pero ahora esa amenaza queda neutralizada porque, debido al jaque descubierto, las blancas pueden tomar en "f5". Por otra parte, 20.♖xf5 gxf5 21.♖g1 es una seria amenaza.

Mi pensamiento inicial era la segura 19...e6, pero tras 20.hxg6 fxg6 21.♖dg1, la posición es confusa, por lo que comencé a buscar una alternativa. Se me ocurrió de pronto una idea táctica. Después de 19...♗h6, la respuesta más evidente es 20.♖xf5, pero entonces me pregunté si no habría alguna combinación, a base de ...♗xe3 y ...♘xa2+, que pudiese forzar el mate. Tras pensar un rato, llegué a la conclusión de que las negras ganaban con 20...♘xa2+! 21.♘xa2 (21.♗xa2 ♗xe3) 21...♕xb3 22.♗xh6 ♕xa2, y que después de 19...♗h6, las blancas tendrían que sacrificar calidad en "g5". Las posiciones resultantes parecían dar alguna ventaja a las negras. La partida continuó así:

19...♗h6! 20.♖dg1 ♗xg5 21.♖xg5 e6 22.hxg6 fxg6 23.h5?!

Después de 23.♕g2 ♖f6 24.h5, las blancas habrían tenido mejores posibilidades de contrajuego, aunque las negras conservarían una amplia ventaja con 24...♘c2.

23...♖b7 24.♕g2 ♖g7 25.h6 ♖b7 26.♖xf5 26...exf5 27.♕xg6+ ♔h8 28.♕g2

Después de 28.♗g5 ♕xd4, las negras se defienden.

28...f4 29.♗g1 ♖g8

Las blancas se rindieron.

Sin embargo, al haber visto la posibilidad ...♘xa2+ en la variante con ...♗h6, debía haber retrocedido para comprobar si esto afectaba a la lista de mis jugadas candidatas. El punto clave es que la captura en "a2" es posible tan pronto como la dama blanca no defienda "b2", con lo que se viene a la mente la jugada 19...♗c2!!

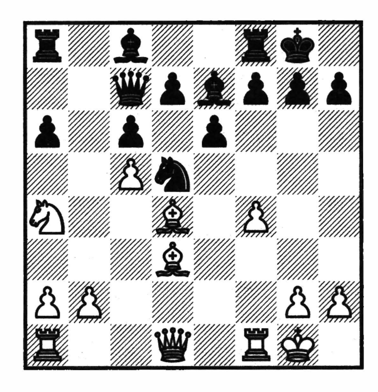
Ahora las blancas están completamente indefensas. Por ejemplo:

1) 20.♘xd5 ♘xa2+ 21.♔xc2 ♕xb3+ 22.♔b1 ♖b7 23.hxg6 f5, y las negras ganan.

2) 20.♖dg1 ♘xa2+ 21.♘xa2 ♕xb3 22.♕xc2 ♕xa2 también es decisivo.

3) 20.hxg6 ♘xa2+ 21.♔xc2 (21.♘xa2 ♗xb3) 21...♕xb3+ 22.♔d3 ♘xc3 23.bxc3 ♕c4+ 24.♔c2 ♕a2+ 25.♔d3 ♖b2 gana la dama.

Hay también otros tipos de cálculo en ajedrez, que no tienen nada que ver con el "árbol de análisis". Uno de ellos es el enfoque "de cara al objetivo". He aquí un ejemplo:



G. Kuzmin – E. Sveshnikov
Campeonato de la URSS
Moscú 1973

La posición parece a medida para un doble sacrificio de alfiles en "h7" y "g7". El único problema es que no da resultado: 16.♗xh7+ ♔xh7 17.♕h5+ ♔g8 18.♗xg7 ♔xg7 19.♕g4+

19...♔h7 20.♖f3 (las blancas, por supuesto, pueden dar jaque perpetuo) 20...♘xf4 21.♖xf4 f5, y las negras se defienden. Para ganar, las blancas deben aislar el elemento que hace fracasar el sacrificio (es decir, la posibilidad ...♘xf4) y plantearse la pregunta "¿y si...?". En este caso, "¿Y si pudiese desviar el caballo de 'd5'?". Entonces, la solución resulta evidente:

16.♘b6! ♘xb6

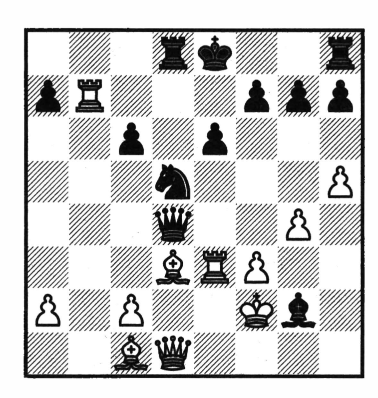
Mover la torre no ayuda a las negras. Por ejemplo: 16...♖b8 17.♘xd5 cxd5 18.♗xh7+ ♔xh7 19.♕h5+ ♔g8 20.♗xg7 ♕xc5+ 21.♔h1 ♔xg7 22.♕g4+ ♔h8 23.♖f3 ♕c2 24.f5! ♕xf5 25.♖xf5 exf5 26.♕h3+ (si las negras hubiesen jugado 16...♖a7, las blancas podrían hacer ahora 26.♕d4+), seguido de ♕g3+, y cae la torre de "b8".

17.♗xh7+ ♔xh7 18.♕h5+ ♔g8 19.♗xg7 ♔xg7 20.♕g4+ ♔h7 21.♖f3

Las negras se rindieron.

Nunca encontrará usted una jugada como 16.♘b6! utilizando el árbol de análisis (a menos que sea una computadora), porque no tiene sentido si no es como parte de toda la operación táctica y, por consiguiente, no entraría en su lista de "jugadas candidatas".

He aquí un ejemplo más sofisticado.



V. Anand – J. Lautier
Biel 1997

Hay tantas piezas colgando que se requiere algún tiempo para captar qué es lo que está pasando en la posición. Las blancas van a perder calidad en "e3", pero el alfil de "g2" está encerrado, de modo que parece que el desenlace más plausible de esta posición va a ser, por ejemplo, dos alfiles contra torre y dos peones. Anand, sin embargo, concibió una imaginativa idea táctica, a saber, sacrificar su dama con la asombrosa 20.♗g6. Lamentablemente, después de 20.♗g6 ♕xd1 21.♖xe6+, las negras pueden escapar con su rey: 21...♔f8 22.♗a3+ (22.♖xf7+ ♔g8) 22...♘e7 23.♗xe7+ ♔g8, y las blancas pierden. Ahora, las blancas pueden preguntarse "¿Y si tuviese un peón en 'h6'?". En tal caso, la línea con ♖xf7+ conduciría al mate, pues sería posible ♖xg7+, seguido de ♗a3.

20.h6!! gxh6?

Parece que las negras no habían visto en absoluto la idea de Anand, pues en caso contrario, habrían intentado 20...♘xe3, aunque las blancas conservan ventaja tras 21.♗xe3 ♕e5 22.hxg7 ♖g8 23.♕c1! Por supuesto, la variante 20...g6 21.♗xg6 constituye la culminación de la idea blanca.

21.♗g6!! ♘e7

Ahora que "h6" está disponible para el alfil blanco, la línea 21...♕xd1 22.♖xe6+ ♔f8 23.♗xh6+ ♔g8 finaliza en mate, 24.♗xf7++.

22.♕xd4 ♖xd4 23.♖d3! ♖d8 24.♖xd8+ ♔xd8 25.♗d3!

Las negras se rindieron.

El árbol de análisis es, desde luego, una técnica útil en posiciones tácticas, pero debe usarse de forma flexible y suplementado con otros tipos de pensamiento ajedrecístico. Hay que mantener el equilibrio entre la rígida aplicación de los principios de Kotov y saltar demasiado de una a otra variante. Personalmente, prefiero un rápido "escaneo", echando un breve vistazo a todas las líneas importantes para ver si alguna es inmediatamente resolutiva. Con un poco de suerte, esto puede bastar para centrar el análisis. Si no es así, al menos se familiariza uno con las áreas confusas.

Los errores más comunes del árbol de análisis son:

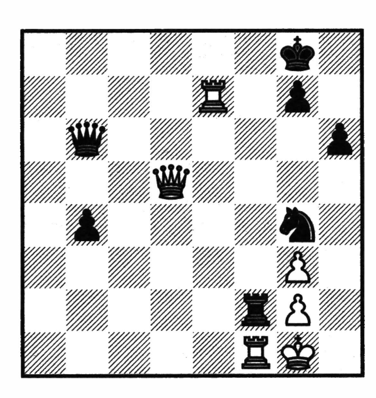
1) Olvidarse de analizar por completo una jugada. Esto es algo que puede pasar fácilmente. Tras invertir veinte minutos en analizar

las defensas A y B contra el sacrificio que planea, decide usted que es correcto y lo efectúa. En el instante en que su mano ha soltado la pieza, recuerda la defensa C, que había visto, pero no analizado.

2) Confundir líneas similares. Si salta mucho de una a otra variante, con líneas similares, es fácil confundirse sobre la línea en que se produce determinada posición. En otras palabras, aunque las posiciones estén claras en su mente, los vínculos entre ellas, que forman las ramas del "árbol", pueden confundirse. En un caso así, lo mejor tal vez sea reconstruir el "árbol" a partir de cero.

Aunque una cierta disciplina mental puede incrementar considerablemente la eficiencia de su análisis táctico, mucho depende del "talento natural". Sería fácil omitir toda la idea ♗g6 en la posición Anand – Lautier que acabamos de ver, y en este caso un árbol de variantes no le ayudará, por bien organizado que esté. Pero a Lautier también se le escapó, de modo que, en tal caso, no estaría usted solo.

Volvamos ahora al ejercicio del diagrama de la página 7, que reproducimos aquí:



L. Psajis – D. King (análisis)

La jugada de Crouch, 34...♔h7, es, en realidad, la más floja de las tres jugadas de rey, y conduce a tablas, como en su análisis.

Inicialmente, pensé que 34...♔h8 ganaba, ya que a cualquier jaque en la octava fila sigue ...♖f8+, y de otro modo las blancas no tienen defensa contra las amenazas sobre su propio rey. Sin embargo, *Fritz* descubrió una increíble defensa: 35.♖e8+ ♖f8+ 36.♔h1 ♖xe8? 37.♖f8+! ♖xf8 (después de 37...♔h7 38.♕f5+, las negras están peor) 38.♕g8+!, forzando el ahogado. En consecuencia, las negras tendrían que jugar 36...♘f2+ 37.♖xf2 ♖xe8, con una amplia ventaja, aunque la victoria no está garantizada.

La jugada final, 34...♔f8, es la más fuerte, y conduce a victoria forzada de las negras, a pesar de que parece floja, porque autoclava la torre de "f2". Las blancas solo pueden intentar 35.♖e2 ♖f6+ 36.♖ff2 (si 36.♖ef2, sigue 36...♖xf2 37.♕a8+ ♔e7 38.♕e4+ ♔f6, ganando) 36...♖xf2 37.♕a8+, pero no hay jaque perpetuo: 37...♔f7 38.♕e8+ (38.♕d5+ ♔f6) 38...♔f6 39.♕e7+ (39.♕f8+ ♔g6) 39...♔f5 40.♕f7+ (40.♕d7+ ♔g5) 40...♔g5 41.♕xg7+ ♔h5, ganando.

Funciones de evaluación

Cuando los ordenadores analizan una posición, crean un árbol de análisis, y luego aplican una función de evaluación bastante tosca para evaluar la posición al final de cada rama. Entonces, retrocediendo, evalúan la posición y eligen la que consideran la línea de juego óptima. Si un ordenador tiene una función de evaluación muy precisa, podría no necesitar profundizar en la posición más de 1 *ply*, es decir, evaluar la posición después de cada jugada reglamentaria y elegir la de más alta evaluación. El efecto del análisis es incrementar la precisión de la un tanto primitiva función de evaluación.

Los seres humanos tendemos a analizar de forma diferente, pero utilizamos también una función de evaluación. Aunque no llegamos a la conclusión de que las blancas tienen una ventaja de 0,32 peones, es normal pensar, por ejemplo: "Bueno, al final de esta línea, tengo una ligera/apreciable/clara/abrumadora ventaja". Tras examinar varias líneas, el ser humano decide cuál es la mejor. Este proceso es bastante similar al que lleva a cabo el ordenador.

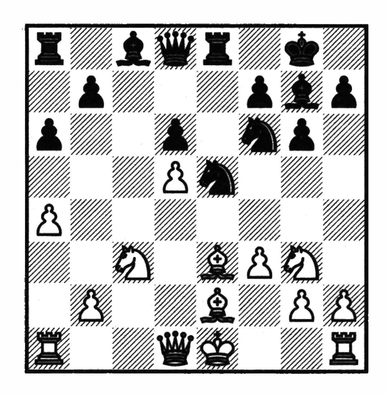
Sin embargo, el humano utiliza una función de evaluación de forma diferente. Si creemos que tenemos ventaja en la posición del table-

ro, entonces solemos descartar, de forma automática, jugadas que permitan igualar a nuestro oponente. Este tipo de razonamiento es muy habitual y resulta extremadamente útil para recortar el número de jugadas que debemos considerar. Pero también tiene sus peligros. Casi es el inverso de la lógica del ordenador. En lugar de utilizar el análisis para evaluar la posición, la "evaluación" se utiliza para podar el árbol de análisis. Sin embargo, debido a que la "evaluación" inicial no se basa en el análisis concreto de la posición, no es, en esencia, fiable. Es característico que los jugadores sencillamente continúen adelante con su evaluación de la jugada precedente y la utilicen como punto de partida para la siguiente. Si la evaluación es imprecisa, puede suceder todo tipo de cosas desagradables. Supongamos que tiene usted tres posibles jugadas, A, B y C, y cree que dispone de ventaja. Analiza la jugada A y decide que conduce a la igualdad. Analiza la jugada B, y lo mismo. Entonces, con un análisis superficial, concluye que la C debe ser la jugada correcta. Si la posición es, en realidad, igualada, entonces la jugada C podría conducir a desventaja, aunque eso no lo comprende inmediatamente. Entonces, y debido a que tiende a trasladar las evaluaciones de una jugada a la siguiente, repite, una y otra vez este ejercicio de lógica deficiente. La consecuencia es toda una serie de jugadas imprecisas, es decir, que ha perdido lo que suele llamarse "el hilo de la partida". Si alguna vez pierde el hilo, trate de detectar el problema en su raíz, pues verá que con frecuencia la fuente del error ha sido una evaluación deficiente.

Y. Seirawan – J. Nunn
Copa del Mundo, Bruselas 1988
Defensa India del Rey

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 0-0 6.♗e3 ♘c6 7.♘ge2 a6 8.d5 ♘e5 9.♘g3 c6 10.a4 cxd5 11.cxd5 e6 12.♗e2 exd5 13.exd5 ♖e8

Estaba muy satisfecho con el resultado de la apertura. Me parecía que 8.d5 había sido prematuro, lo que concedía a las negras un objetivo para las rupturas ...c6 y ...e6. En la posición del diagrama siguiente, consideraba que la jugada f3 era no solo una pérdida de tiempo, sino que también había debilitado las casillas oscuras de las blancas, sobre todo "e3". Por culpa de esto, las blancas no pueden enrocar (pues eso supondría permitir el cambio del alfil de "e3", con ...♘c4 y ...♘e3, lo que sería realmente malo para sus intereses).



En consecuencia, evalué la posición como ligeramente mejor para las negras, pero tal evaluación fue un error. Quizá las blancas no han jugado la apertura de forma óptima, pero una pequeña imprecisión por su parte no es suficiente para entregar la ventaja a las negras, que en este caso han igualado, pero no más.

14.♕d2

Esta jugada no constituyó una sorpresa, ya que 14.0-0 ♘c4 era malo (como antes se dijo), y 14.♔f2 ♕c7 15.♕b3 (impidiendo ...♘c4) 15...♕e7! permitiría una desagradable presión sobre la columna "e".

14...♕e7

Mi primera intención fue continuar con 14...♕c7 15.0-0 ♘c4 16.♗xc4 ♕xc4, pero entonces vi que las blancas podrían forzar prácticamente tablas, con 17.♘ge4 ♘xe4 (17...♕b4 18.♘xf6+ ♗xf6 19.♘e4 ♕xb2 20.♖ab1 ♕e5 21.♗f4 ♕d4+ 22.♔h1 incluso es favorable a las blancas) 18.♘xe4 ♕b3! 19.♗d4! ♕xd5 20.♖fd1 ♕xd4+ 21.♕xd4 ♗xd4+ 22.♖xd4 ♖e7 23.♘xd6.

Podía haberme desarrollado, con 14...♗d7 15.0-0 ♖c8, pero en tal caso tampoco habría reportado a las negras más que la igualdad.

15.♔f2

Si 15.0-0?, por supuesto, 15...♘c4!, y si 15.♗d4?! ♘c4, en ambos casos con buen juego para las negras, pero el hecho de que las blancas tengan que hacer esta artificial jugada de rey parecía justificar mi evaluación previa. En este momento, me emocioné con diversas posibilidades tácticas, relacionadas con una jugada de alfil o de caballo a "g4", pero, por el momento, tal idea es inefectiva.

15...h5

Prosiguiendo con mi plan de "castigar" al blanco por su juego de apertura. Ya que no había un inmediato golpe táctico, la única forma de mantener el ritmo era avanzar el peón "h".

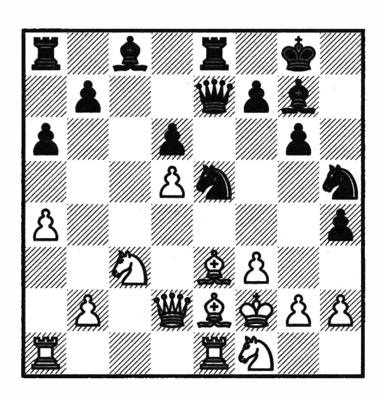
16.♖he1

La torre sale al centro, para no quedar bloqueada cuando el caballo deba retirarse.

16...h4 17.♘f1

Después de 17.♘ge4 ♘h7 (también era posible 17...♘eg4+!? 18.fxg4 ♘xe4+ 19.♘xe4 ♕xe4 20.♗f3 ♕c4) 18.♔g1 f5, las blancas deben retirarse con pérdida de tiempo.

17...♘h5?



Hasta este momento, las negras no han cometido ningún error, pero ahora su deseo de jugar por la ventaja hace que pierdan el rumbo. Inicialmente, pretendía jugar 17...h3, pensando que tras 18.g4, habría alguna combinación basada en la captura del peón de "g4". Pero luego descubrí que tal combinación no existía. Me sentí frustrado por mi incapacidad para encontrar una continuación coherente con mi activo juego anterior. El resultado fue la muy floja jugada textual, basada en una trampa ¡que ni siquiera sirve!

El plan correcto era 17...♘h7 (impidiendo ♗g5) 18.f4 ♘g4+ 19.♗xg4 ♗xg4 20.♗d4 ♗xd4+ (20...♕f8 21.♘e3 es favorable a las blancas) 21.♕xd4 ♕f6 22.♕xf6 ♘xf6, que conduce a un final más o menos igualado, lo que, por supuesto, me resultaba inaceptable.

18.♔g1

En caso de 18.♗g5, pensaba sacrificar el peón, con 18...♕c7 19.♗xh4 ♕c5+ 20.♘e3 ♗h6 21.♘e4 ♘g4+ 22.fxg4 ♖xe4, pero después de 23.♗f3 ♖d4 24.♕c3, las negras luchan por encontrar una compensación por el peón entregado. Quizá 19...♕b6+ 20.♘e3 ♗h6 sea lo mejor, pero aun así, 21.♘cd1 es confuso. En realidad, probablemente lo mejor sea la banal 18...♗f6 19.♗xf6 ♕xf6 20.♘e4 ♕e7.

18...h3

Ahora 18...♗d7?! era mala, por 19.♗g5! ♗f6 20.f4 ♗xg5 21.fxg5 ♘g7 22.♘e4, dirigiéndose a "f6", así que, para evitar perder el peón de "h4" (ante ♗g5), éste debe avanzar.

19.g4

Cortando al peón de "h3".

19...♘f6

El sacrificio 19...♘xg4 20.fxg4 ♗xc3 21.bxc3 ♕e4 se refuta con 22.♗f3! ♕xf3 23.gxh5, de modo que el caballo debe retirarse con pérdida de tiempo.

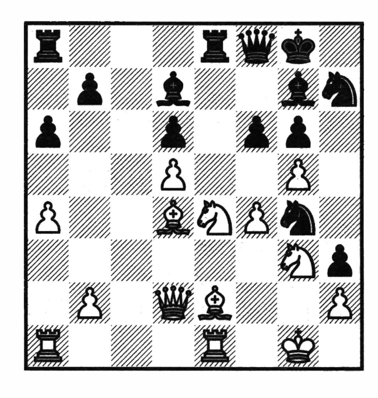
20.♗d4

Amenazando 21.f4.

20...♕f8 21.♘g3 ♘h7 22.g5

Dejando fuera de juego al caballo de "h7":

22...f6 23.f4 ♘g4 24.♘ce4 ♗d7



Las blancas realizaron ahora una jugada muy floja, 25.gxf6?, lo que permitió al caballo

encerrado de "h7" volver a la partida. Después de muchas complicaciones, el juego finalizó en tablas.

De haber continuado Seirawan con 25.♕d1 f5 26.♗xg7 ♕xg7 27.♗xg4 fxg4 28.♕d2, las negras habrían tenido dificultades. El peón de "d6" está atacado y el caballo de "h7" solo podrá reincorporarse a la lucha en un futuro remoto. Hasta la sólida 25.♖f1 habría dado una clara ventaja a las blancas.

En este ejemplo, la cadena de acontecimientos fue: una mala evaluación de la posición se tradujo en un juego hiperambicioso de las negras. Luego, evitar las líneas de tablas condujo a la penosa 17...♘h5? Las negras sólo pudieron regresar al buen camino cuando su posición se había deteriorado seriamente.

Cuándo analizar

Una cuestión que Kotov no cubrió realmente es si se debe analizar y cuánto analizar. En cualquier caso, la cuestión es de gran importancia práctica. Podríamos acabar jugando mejor si fuésemos capaces de analizar durante tiempo ilimitado, pero las partidas jugadas antes de la introducción del reloj de ajedrez (y algunas partidas por correspondencia) demuestran que no es necesariamente el caso. Un análisis excesivo puede conducir con facilidad a la fatiga y la confusión. Hoy día, la tendencia es hacia ritmos de juego más y más rápidos, y esto significa que dosificar el propio tiempo se ha vuelto aún más crucial.

Al analizar una posición dada, puede afirmarse que uno casi siempre ve más en los primeros cinco minutos que en los cinco siguientes. Otros cinco minutos más aún son menos productivos, y así sucesivamente. He observado que si un jugador invierte más de 20 minutos en una jugada, el resultado casi siempre es un error. El proceso normal de toma de decisiones no debería ir más allá, ni siquiera en situaciones complejas. Habrá, por supuesto, excepciones a ley tan empírica, pero en este caso son raras. Si un jugador reflexiona mucho tiempo sobre una jugada, la razón normalmente suele ser indecisión o incapacidad para encontrar una continuación satisfactoria. Es muy infrecuente que una posición sea tan complicada que requiera más de 20 minutos de reflexión.

Si ha pensado en una posición durante algún tiempo y sigue sin estar seguro de qué jugar, es esencial que opte por un implacable pragmatismo. Tiene que preguntarse a sí mismo si seguir pensando va a ayudarle a tomar una mejor decisión. Supongamos que su larga reflexión es el resultado de una indecisión. Por ejemplo: hay dos jugadas que tienen méritos equivalentes. Si no ha sido capaz de decidirse por una de ellas hasta ahora, lo razonable es suponer que hay poco que elegir entre ambas. Seguir reflexionando al respecto podría revelar alguna diferencia mínima, pero no suele darse el caso de que esa inversión de tiempo esté justificada. En primer lugar, es fácil equivocarse al tratar de distinguir entre diferencias tan sutiles y, en segundo lugar, lograr una ventaja infinitesimal tiene poco valor si la consecuencia es que cae usted de inmediato en apuros de reloj que pueden llevarle a perder pieza en un burdo error. Las partidas que se deciden por ventajas muy pequeñas son mucho menos frecuentes de lo que se supone. Hay jugadores, como Capablanca y Karpov, con una increíble habilidad para convertir en victoria la ventaja más ínfima, pero ese talento es raro incluso entre Grandes Maestros. Las partidas en las que se cometen errores y la ventaja oscila a uno y otro lado son, en cambio, mucho más frecuentes. Al final, el desenlace se produce como consecuencia de un importante error. Mi consejo es que obedezca a su instinto en cuanto a cuál de las dos jugadas es mejor, o bien, si no tiene preferencias, que elija al azar. En ocasiones me he visto tentado a lanzar una moneda, pero por más influencia psicológica que esto pudiese ejercer sobre mi oponente, un comportamiento así me parece antideportivo.

Si no logra encontrar una continuación satisfactoria, entonces vuelvo a decir que de nada le servirá seguir pensando en espera de que se produzca un milagro. Por supuesto, si se trata de encontrar algo o rendirse, entonces debe seguir intentándolo, pero esto no es lo habitual. Normalmente, debe valer jugar la

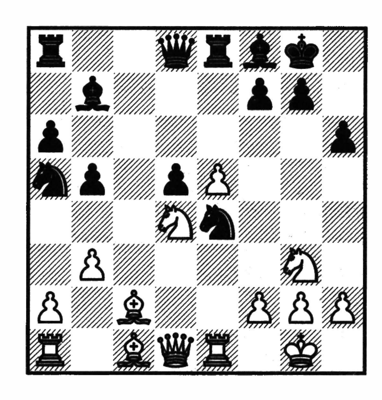
continuación que parece menos desfavorable y ahorrar tiempo para oponer luego una defensa precisa y un posible contrajuego. Conviene observar que si, en general, está descontento con su posición, esto podría colorear sus evaluaciones. Antes de decidirse por una jugada, es probable que valga la pena un rápido vistazo a las alternativas y las razones por las que las consideró insatisfactorias, para comprobar si realmente son tan malas como imaginaba. No es inusual descubrir que la continuación que le parecía igualar es un poco peor para usted. Entonces puede que revise otras posibilidades más desfavorables, se deprima acerca de su posición y se olvide de que la primera línea que había visto no era tan mala.

Otra pérdida de tiempo habitual es querer realizar instintivamente una cierta jugada y luego pasarse un buen rato tratando de respaldarla con análisis concreto. No haga eso. Si su intuición le dice que realice la jugada X, entonces probablemente acabe haciéndola de todos modos, y seguir pensando solo servirá para consumir tiempo. La situación que representa el peor de todos los casos es cuando quiere realizar la jugada X, pero no encuentra ninguna razón objetiva para hacerlo. Entonces, analiza y analiza hasta que encuentra alguna dudosa razón por la que X es una buena jugada. Sin embargo, normalmente vale la pena invertir unos minutos tratando de hallar alguna razón concreta por la que su jugada podría ser errónea, porque la intuición posicional no garantiza que no sea mala por razones tácticas. Si, durante esos minutos, no encuentra nada malo, entonces debería realizar la jugada.

La partida que sigue es un buen ejemplo de jugar (¡casi!) sin cálculo.

J. Nunn – P. van der Sterren
Bundesliga 1995-1996
Apertura Ruy López

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0-0 9.d3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.♘bd2 ♖e8 12.♘f1 h6 13.♘g3 ♗f8 14.d4 exd4 15.cxd4 cxd4 16.♘xd4 ♗b7 17.b3 d5 18.e5 ♘e4



El inferior tratamiento de la apertura, ha dejado a las negras con un caballo fuera de juego en "a5". La idea de ...d5 y ...♘e4 es ofrecer un peón para liberar su posición.

19.♗b2

Estuve considerando tomar el peón, con 19.♘xe4 dxe4 20.♗xe4 ♗xe4 21.♖xe4 ♕d5 22.♕e2 (pero no 22.♕g4 ♖xe5 23.♖xe5 ♕xe5 24.♗xh6 f5 25.♕f4 ♗d6 26.♕xe5 ♗xe5 27.♗e3 f4, y las negras ganan), pero instintivamente no me gustaba. Las piezas blancas quedarían enredadas, mientras que los problemas de desarrollo de las negras estarían resueltos. Me parecía que sería muy difícil explotar el peón de ventaja en una posición así. Considerándola retrospectivamente, creo que esta línea sería algo mejor para las blancas, ya que las negras seguirían teniendo problemas para emplear de forma efectiva su caballo. La continuación más dinámica de la partida es, al menos, igual de buena, y plantea a las negras difíciles problemas.

En general, las blancas estarían satisfechas con que las negras cambiasen caballos en "g3", pues en tal caso dispondrían del ataque con ♕d3 (respondiendo a ...g6 con e6). Sin embargo, no estaba preparado para gastar un tiempo en forzar ese cambio con 19.f3. Por otra parte, esta jugada debilitaría la diagonal "a7-g1" y bloquearía la diagonal "d1-h5", por la que las blancas querrían desplazar su dama.

19...♕b8

Después de 19...♖xe5 20.f3 ♗b4 21.fxe4 ♗xe1 22.♕xe1 ♕b6 23.♔h1, las blancas ten-

drían una amplia ventaja, pues el asalto a "g7" no está lejano.

La textual fue inesperada, pero su idea es clara: si las blancas toman tres veces en "e4", entonces las negras juegan, sencillamente, ...♖xe5.

20.e6

Un momento clave. Pensé durante algunos minutos en la directa 20.♕g4, contra la cual las negras no disponen más alternativa que 20...♕xe5. Entonces parecía como si tuviese que haber una posibilidad táctica, utilizando la gran diagonal, pero solo pude ver una idea: 21.♘df5 ♕xb2 22.♘xh6+ ♔h7 23.♘xf7 ♕xc2 24.♖xe4 dxe4 25.♘g5+, seguido de ♕h5. Sin embargo, incluso un rápido vistazo basta para darse cuenta de que el análisis de esta línea sería muy complicado, pues en cualquier momento las negras podrían jugar 24...♖xe4, o bien rehusar el segundo sacrificio de pieza y hacer, por ejemplo, 23...♕f6.

He aquí un caso en el que un rápido escaneo de las demás posibilidades es mucho mejor que los veinte minutos o así que se necesitarían para evaluar el doble sacrificio de pieza. Primero, me fijé en 20.♘gf5 ♖xe5 21.♕g4 g6, pero no parecía haber nada claro. Luego se me ocurrió la textual, que me atrajo de inmediato. Después de 20...fxe6 21.♘xe4 dxe4 22.♗xe4 ♗xe4 23.♖xe4, las negras tienen una miserable posición: el peón de "e6" es débil, el caballo de "a5" sigue fuera de juego, y las blancas pueden intensificar su presión con jugadas como ♕g4 y ♖ae1. Lo mejor de todo es que es sencillo y sin riesgo.

El análisis casero demuestra que el doble sacrificio de piezas conducía a tablas. Después de 25.♘g5+ ♔g8 26.♕h5, en la línea anterior, las negras pueden responder 26...e3!, y las blancas no tienen nada más que el jaque perpetuo.

20...♕f4

Otra jugada inesperada.

21.♘xe4 dxe4 22.g3

De nuevo, una elección sencilla. Para no perder el peón de "e4", la dama negra debe moverse por la gran diagonal, pero entonces las blancas disponen de varias ideas tácticas, basadas en jugar su caballo de "d4".

22...♕e5

Después de 22...♕f6 23.♕d2 b4 24.♗xe4, las negras serán afortunadas si pueden perder solo un peón.

23.♕g4

Es importante tener en cuenta cualquier sutileza capaz de facilitar la victoria. Aquí, las blancas podían elegir entre 23.♕e2 y 23.♕g4 h5 24.♕e2. Esta última es claramente superior, por dos razones. Primera, que el osado peón de "h5" constituye una debilidad, pues quedará indefenso. Segunda, que el debilitamiento de la casilla "g5" permitirá a las blancas ocuparla más adelante con el caballo, creando un permanente peligro al rey negro.

Este es un ejemplo del método de comparación (página 34).

23...h5

No hay nada mejor. 23...♗b4 24.♖e2 no es diferente, mientras que 23...fxe6 24.♗xe4 ♗xe4 25.♖xe4 ♕f6 26.♖f4! ♕g5 27.♕xg5 hxg5 28.♖e4 es similar a la partida, pero con los peones negros del flanco de rey aún más débiles.

24.♕e2 fxe6 25.♗xe4 ♕xe4 26.♕xe4 ♗xe4 27.♖xe4

Un desenlace ideal. Las negras perderán, inevitablemente, el peón de "e6" en un par de jugadas (por ejemplo: 27...♔f7 28.♖ae1 ♗b4 29.♖f4+), y siguen con el caballo fuera de juego.

27...♖ac8

Si las blancas toman de inmediato en "e6", entonces esta torre penetrará por "c2". Pero lo cierto es que no hay prisa.

28.♖ae1

Amenazando tomar dos veces en "e6" con las torres, dejando que el caballo de "d4" cubra "c2".

28...♗b4 29.♖1e2 ♗c3 30.♗xc3 ♖xc3 31.♖xe6

Las negras se rindieron.

Esto puede parecer un poco prematuro, pero las negras perderán también el peón de "a6", y no tiene sentido continuar la lucha con dos peones menos.

NATI

Este acrónimo significa: No analice táctica innecesaria. El análisis táctico es una actividad que induce a cometer errores. Omitir una importante sutileza puede cambiar por completo el resultado del análisis. Si es posible decidir la jugada sobre consideraciones puramente posicionales, hágalo así. Es más rápido y más fiable. Hay, por supuesto, muchas posiciones en las que resulta esencial el análisis concreto, pero incluso en tales casos, no debería analizar variantes específicas más de lo necesario.

El ejemplo que sigue es un caso marginal.

J. Nunn – M. Pribyl
Bundesliga 1995-1996
Giuoco Piano

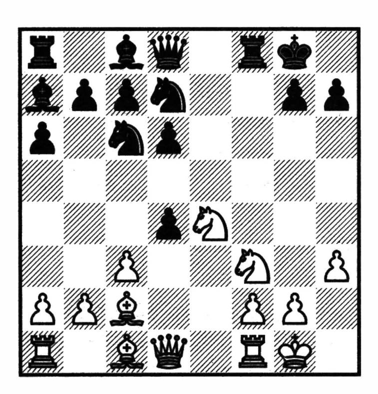
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.d3 ♗c5 5.0-0 d6 6.c3 0-0 7.♘bd2 a6 8.♗b3 ♗a7 9.h3 ♘d7 10.♗c2 f5 11.exf5 ♖xf5 12.d4 ♖f8

Las negras han jugado la apertura de forma un tanto provocadora, abriendo la columna "f" para crear contrajuego sobre "f2". Sin embargo, ha sido a costa de retrasar el desarrollo.

13.♘e4

Tras 13.d5 ♘e7 14.♘g5 ♘f6 15.♘de4 ♘f5, el blanco ha asegurado el control de "e4", lo que llenaría de satisfacción a cualquiera que jugase contra la India del Rey. Lamentablemente para las blancas, el alfil negro se halla en "a7" y no en "g7", y la presión sobre "f2" concede al negro un razonable contrajuego.

13...exd4



Con algunas piezas blancas apuntando al desamparado enroque negro, hay claro potencial para una continuación forzada, pero ¿qué jugada elegir? 14.♘eg5, 14.♘fg5, 14.♗b3+ y 14.♗g5 son todas continuaciones razonables. Consideraría éste un caso límite para decidir si invertir tiempo en analizar minuciosamente cada jugada. La posición parece prometedora, si nos basamos en términos puramente estratégicos, pero el amplio espectro de jugadas a disposición de las blancas indica que un análisis completo consumirá mucho tiempo.

Al final, me decidí por una continuación forzada y directa, que concede a las blancas una ligera ventaja posicional. En realidad, las blancas podían haberse asegurado una gran ventaja con otra línea, pero ese es el riesgo que se corre cuando decidimos no profundizar demasiado en una posición. Sin embargo, sin duda me habría tomado mi tiempo de no encontrar una alternativa ventajosa.

14.♘eg5

He aquí el análisis de otras posibilidades:

1) 14.♗g5 ♕e8 15.♖e1 ♘de5 16.♘xd4 ♗xh3! 17.gxh3 ♗xd4 18.cxd4 ♘f3+ 19.♔g2 ♘xe1+ 20.♕xe1 ♘xd4, y las negras están ligeramente mejor.

2) 14.♕d3 ♘ce5 15.♘xe5 ♘xe5 16.♘f6+ ♕xf6 17.♕xh7+ ♔f7. Las negras se defienden.

3) 14.♗b3+ ♔h8 15.♘fg5 ♕e7 (no 15...♘de5 por 16.♘xh7!) 16.♘e6 (16.♕h5 g6 17.♕h6 ♘f6 y 16.♘xh7 ♕xe4 17.♘xf8 ♘xf8 18.♕h5+ ♘h7 19.♕f7 ♗xh3 20.gxh3 dxc3 son buenas para las negras) 16...♘f6 17.♘xf8 ♕xe4 18.♖e1 ♕h4 19.♘e6 dxc3, y las negras tienen dos peones por la calidad. La posición es complicada.

4) 14.♘fg5!, y ahora:

4a) 14...d5 15.♘e6 (15.♕h5 h6 16.♘e6 también es bueno) 15...♕e7 16.♘4g5 ♘f6 17.♘xf8 gana calidad.

4b) 14...♘de5 15.♘xh7! ♖f5 16.♘eg5 d3 17.♗b3+ (17.♗xd3 ♘xd3 18.♕xd3 es confuso, pues los caballos no tienen camino de retorno de sus puestos avanzados) 17...d5 18.g4! ♖f7 19.♘xf7 ♘xf7 20.♕xd3 ♘ce5 21.♕xd5 ♕xd5 22.♗xd5 ♔xh7 23.♖e1, y ahora, con torre y dos peones contra dos caballos, las blancas tienen mejor final.

4c) 14...dxc3 15.♕h5 (a 15.♘e6, ♕e7 16.♘xf8 cxb2 17.♗xb2 ♘xf8 no está claro) 15...h6 16.♕g6, con ataque decisivo.

4d) 14...h6 15.♘e6 ♕e7 16.♘xf8 ♘xf8 17.♖e1 ♗e6, y las negras tienen un peón y una pequeña ventaja en desarrollo por la calidad, pero no es compensación suficiente.

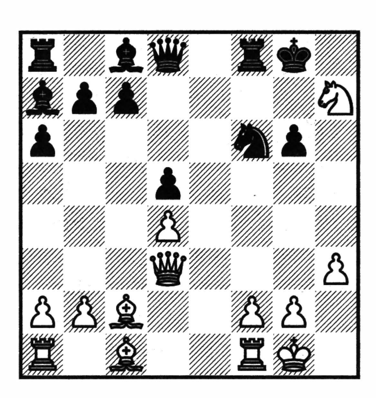
14...♘f6 15.♕d3 g6

Tras 15...h6 16.♘h7 ♖e8 17.♕g6, las blancas tienen un ataque ganador, de modo que este avance es forzado. Sin embargo, el debilitamiento de las casillas oscuras en torno al rey negro es importante, cuando el alfil de esas casillas se encuentra en el flanco de dama.

16.♘xd4 ♘xd4 17.cxd4 d5

Esto es casi forzado, pues de otro modo las negras no pueden completar su desarrollo. 17...♗f5, por ejemplo, falla, por 18.♕b3+ y 19.♗xf5. Ahora, sin embargo, 18...♗f5 es una amenaza.

18.♘xh7!



Definitivamente, lo mejor. La idea es cambiar los peones de "h7" y "d4", erosionando aún más las defensas del rey negro.

18...♗f5

No 18...♔xh7 19.♕xg6+ ♔h8 20.♗g5, con ataque decisivo. Por ejemplo: 20...♕e7 21.♖ae1 ♕g7 22.♗xf6 ♖xf6 23.♖e8+ ♖f8 24.♖xf8+ ♕xf8 25.♕h7++.

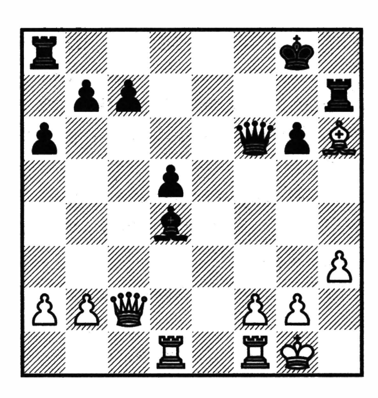
19.♘xf6+ ♕xf6

Forzado, pues 19...♖xf6 20.♕b3 ♗xc2 21.♕xc2 ♗xd4 22.♗g5 costaría la calidad.

20.♕b3 ♗xc2 21.♕xc2 ♗xd4 22.♗h6 ♖f7 23.♖ad1

Esta posición es la consecuencia casi forzada de la decisión blanca en la jugada 14. La amenaza inmediata es 24.♖xd4, y el alfil de "d4" está clavado por el peón de "d5".

23...♖h7?



Un serio error, que cuesta a las negras la partida. Otras posibilidades eran:

1) 23...♔h7 24.♗e3 ♗xe3 25.fxe3 ♕e7 26.♖xf7+ ♕xf7 27.e4 dxe4 28.♕xe4 es desagradable para las negras. El peón de "b7" está atacado, y las blancas amenazan tanto 29.♖f1 como 29.♕g4, seguido de 30.♖d7.

2) 23...c5 24.♗e3 ♗xe3 25.fxe3 ♕c6 26.♖xf7 ♔xf7 27.e4! d4 (las blancas ganan un peón en caso de 27...dxe4 28.♖f1+ ♔g7 29.♕c3+ ♔g8 30.♖f6 ♕e8 31.♕c4+ ♔g7 32.♖e6 ♕d7 33.♕xe4 ♕d4+ 34.♕xd4+ cxd4 35.♖d6) 28.♕c4+ ♔g7 29.b4!, con fuerte presión.

3) 23...♗xb2 24.♖xd5 ♖e8 25.♖fd1 ♗e5 es la mejor línea para las negras. Sin embargo, sigo prefiriendo las blancas, porque su rey está completamente a salvo, mientras que el negro solo está protegido por un peón.

He aquí un caso en el que ¡vale la pena buscar una victoria forzada! Tras el sacrificio en "d4", las negras no dispondrán de peones que defiendan a su rey. Las blancas solo tienen que situar su alfil en la gran diagonal o incorporar la torre al ataque, y la partida estará liquidada. Las líneas son directas y forzadas, de modo que hay poca posibilidad de error.

24.♖xd4! ♕xd4 25.♕xg6+ ♔h8 26.♖e1

Las negras están indefensas ante la amenaza 27.♖e8+.

26...♖d7

La única forma de seguir adelante. Ahora, las blancas pueden ganar dos peones con 27.♖e8+ ♖xe8 28.♕xe8+ ♔h7 29.♕xd7+ ♔xh6 30.♕xc7, pero las negras tienen un peón "d" pasado, y en un final de damas, un fuerte peón pasado puede contrarrestar el déficit de varios peones. En cualquier caso, las blancas deberían tener cuidado, por lo que vale la pena buscar una jugada "ejecutora".

27.♕h5! ♕d3

Hay, sencillamente, demasiadas amenazas. 27...♔g8 28.♖e3 es desesperado, y después de 27...♕c4 28.♗f4+ ♔g8 29.♖e8+, las blancas ganan la torre negra a cambio de nada.

28.♖e6

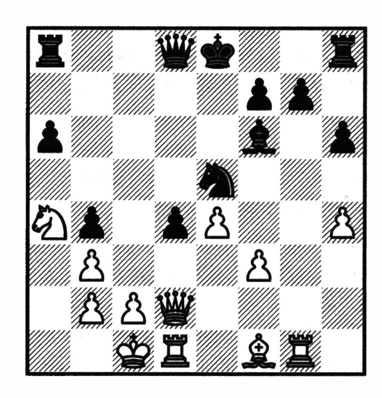
Una vez que la torre se incorpora al ataque, todo ha terminado.

28...♖g8 29.♗g7+! ♔xg7 30.♕h6+

Las negras se rindieron, porque es mate a la siguiente.

Además de la posibilidad de un cálculo deficiente, hay trampas psicológicas que acechan al calculador ávido. Supongamos que, en una posición ligeramente favorable, ve usted una línea aguda y complicada. Le lleva media hora investigar todas las variantes que pueden surgir, pero descubre que el resultado es, en el mejor de los casos, "confuso". Resulta entonces increíblemente difícil borrar su análisis como una pérdida de tiempo y comenzar a buscar nuevas ideas. Eventualmente, se convence a sí mismo de jugar la línea táctica con un razonamiento del tipo "bueno, seguramente no encontrará la mejor respuesta a todas las complicaciones, e incluso si lo logra, no tendrá ventaja alguna". Así, acaba optando por una jugada que no es, objetivamente, la mejor, y sorprende la frecuencia con que nuestro rival de turno encuentra las mejores líneas en las complicaciones, una vez que se ha visto obligado a entrar en ellas.

En la siguiente posición los peones móviles "e" y "f" de las blancas tienen un papel importante. Si pueden ponerse en marcha, con f4 y e5, ganando tiempo con ambos avances, entonces las negras estarán completamente perdidas. Por el momento, sin embargo, las negras amenazan un doble en "f3".



V. Anand – G. Kamsky
Linares 1994

Anand decidió que forzar el avance f4 y e5 era tan importante, que se dispuso a sacrificar la torre de "g1" para conseguir realizarlo. La partida continuó con la compleja variante táctica 19.f4! ♘f3 20.♕g2 ♘xg1 21.e5 0-0 22.♗d3! ♗xe5! 23.fxe5 ♕xh4 24.♖xg1 ♕f4+ 25.♔b1! ♕xe5. Analizar esta línea no es fácil ni para un Gran Maestro, pero la cosa no acaba aquí. En la posición resultante, las negras tienen torre y tres peones por alfil y caballo, una ventaja considerable sobre el papel. Sin embargo, Anand demostró que tras 26.♘c5!, la iniciativa blanca impide a las negras coordinar sus efectivos, y acabó ganando en buen estilo.

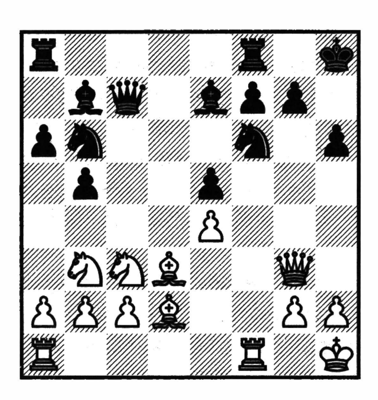
Difícilmente puede criticarse la elección de Anand, pues le concedió ventaja de forma apremiante, pero para los mortales de a pie (y para Grandes Maestros normales, como yo), esa continuación sería un salto al abismo. Si me encontrase en la posición del diagrama, seguramente vería 19.f4 y pensaría: "Bueno, esto no parece malo, pero es muy complicado. Analizaré para ver si tengo que hacerlo, pero trataré de ver si hay otra línea que me dé ventaja y no suponga tanto riesgo...". La jugada 19.♗e2 es natural, porque las blancas amenazan f4 y e5 sin ningún sacrificio. Las negras no pueden bloquear los peones blancos con 19...g5, a causa de 20.hxg5 hxg5 21.♕xb4 (o bien 20.♕xb4 gxh4 21.♖xd4), que es muy bueno para las blancas. Anand no jugó así,

debido a 19...d3, que es, desde luego, la respuesta más razonable. Sin embargo, las blancas podían haber continuado con 20.♕e3!, y las negras se habrían encontrado en serias dificultades. La amenaza de f4 y e5 se renueva, y el peón de "d3" está colgando. La continuación podría ser 20...♗xh4 21.♗xd3 ♕c7 22.♘b6 ♘xd3+ 23.♖xd3 ♖d8 24.♖xd8+ ♕xd8 25.♘d5, y las negras están perdidas. No pueden enrocar, por 26.♕xh6 (el peón de "g7" está colgando), con lo que las blancas amenazan ♕c5 y el alfil está dominado por el fuerte caballo centralizado. Esta variante es fácil de calcular, y probablemente no sea necesario, ya que, tras 22.♘b6, queda claro que las blancas están muy bien. Así, las blancas podrían haber logrado, al menos, tanta ventaja como en la partida con la sencilla 19.♗e2. No es difícil imaginar que habiendo calculado la difícil y atractiva linea con 19.f4, a las blancas no les resultase fácil encontrar una alternativa igual de buena, aunque jugadas como 19.♗e2 y 20.♕e3 son realmente cosa de niños para alguien como Anand.

Redes de seguridad

Cuando está pensando en una larga y compleja línea táctica, relacionada, sobre todo, con sacrificios, sirve de ayuda utilizar una *red de seguridad*, es decir, una alternativa jugable, a medio camino de la continuación planeada, si descubre que ésta no da resultado.

El tipo más sencillo de red de seguridad es, por ejemplo, tener a mano un jaque perpetuo.



A. Shirov – B. Gelfand
Dos Hermanas 1996

Esta parece una posición normal de una Siciliana Najdorf, en la que Shirov encontró una imaginativa idea táctica.

17.♖f5! ♗c8

Esto provoca la combinación que sigue, pero Gelfand probablemente no comprendió hasta qué punto resultaría peligroso el sacrificio que va a producirse. Una alternativa más segura era 17...b4.

18.♖xe5!

Esto supone el sacrificio de una torre entera.

18...♗d6 19.♗f4 g5?!

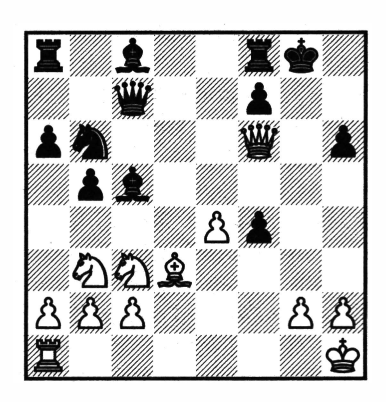
Después de 19...♗xe5 20.♗xe5 ♕d8 21.♖f1 (21.♗c7 ♘h5!), las negras caerían bajo una fuerte presión, a cambio de la cual solo tendrían una mínima ventaja material.

Shirov no analizó 19...♘c4!?, que quizá hubiera sido una forma de alcanzar una posición razonable para las negras. La línea principal podría ser 20.♖c5 (hacer 20.♗xc4 bxc4 21.♘d4 g5! es bastante mejor para las negras que la partida, pues sin el alfil de "d3", las amenazas blancas son mucho menos peligrosas) 20...♗xf4 21.♖xc7 ♗xg3 22.hxg3 ♘xb2, y las blancas tienen una torre activa, pero sus peones están dislocados. La posición debe ser, como mínimo, equivalente para las negras.

20.♖c5!

La asombrosa clave de la combinación blanca.

20...gxf4 21.♕h4 ♗xc5 22.♕xf6+ ♔g8



El primer momento crítico. Las blancas no tienen problemas en forzar tablas, por ejemplo con 23.♕xh6, y las negras no disponen de una forma razonable de evitar el jaque perpetuo (23...♕d6 24.♕g5+ ♕g6 25.♕xc5 es muy bueno para las blancas).

Shirov pensó ahora detenidamente en las diversas opciones, lo que plantea el interrogante de por qué se embarcó en la combinación, si no tenía idea de cómo iba a continuar en esta fase. La respuesta es que incluso un Gran Maestro de primera fila como Shirov es humano. Estamos ya a seis jugadas del comienzo de la combinación, y no es posible calcular con precisión una táctica compleja a distancia ilimitada, pues pueden producirse variantes muy forzadas que llevarían lejos, pero además en esta posición hay numerosas opciones para ambos jugadores, lo que incrementa la complejidad en gran medida.

Shirov basó su sacrificio, en buena parte, en la intuición. En esta posición, con el rey negro seriamente expuesto, debe haber presentido que había de existir una forma de ganar. Por otra parte, es probable que en el fondo de su mente tuviera el conocimiento tranquilizador de que, de no haber una forma de ganar, siempre contaría con la red de seguridad del jaque perpetuo en cartera.

23.♘xc5 ♕xc5 24.e5!

Un método sin riesgo de jugar a ganar. Así se incorpora al ataque el alfil de "d3" y, tal vez, también el caballo de "c3", conservando la opción del jaque perpetuo.

24...♗b7?!

Gelfand patina y ahora cae en serias dificultades. La línea crítica era 24...♘d7! 25.♕f5, y ahora:

1) 25...♖d8? 26.♕h7+ ♔f8 27.♕xh6+ ♔e8 (27...♔e7 28.♕h4+ ♔e8 29.♘e4 ♕xe5 30.♖e1, y ganan) 28.♘e4! ♕c7 29.♘d6+ ♔e7 30.♘f5+ ♔e8 31.e6, ganando.

2) 25...♖e8! 26.♕h7+ ♔f8 27.♗e4 (una vez más, el blanco tenía tablas con 27.♕xh6+ ♔e7 28.♕g5+ ♔f8, pero puede seguir jugando sin riesgo) 27...♘b6 (es vital cubrir "d5"; 27...♖b8 perdía, por 28.♘d5!) 28.♕xh6+ ♔e7 29.♖d1 (29.♕xb6 ♕xb6 30.♘d5+ ♔e6 31.♘xb6 ♖b8 no da ventaja a las blancas), y ahora:

2a) 29...♖b8 30.♕f6+ ♔f8 31.♖d5! ♕c7 (si 31...♘xd5, 32.♘xd5 gana) 32.e6! ♖xe6 33.♖d8+ ♕xd8 34.♕xd8+ ♔g7 35.♕g5+ ♔f8 36.♕xf4, con una clara ventaja blanca.

2b) 29...♗e6! 30.♕f6+ ♔f8 31.h4, y sigue siendo posible que las negras se equivoquen. Por ejemplo: 31...♖ac8 32.h5 ♕f2 33.h6 ♘d7 34.♕g7+ ♔e7 35.♕g5+ f6 36.exf6+ ♘xf6 37.♘d5+ ♗xd5 38.♗xd5, y las blancas ganan. Sin embargo, con 31...♕f2 32.h5 ♖ad8! 33.♖xd8 ♕e1+ 34.♔h2 ♕g3+, la partida finaliza con jaque perpetuo, aunque, curiosamente, ¡son las negras quienes lo dan!

A pesar de que podía haber logrado tablas, la tarea que se le presentó a Gelfand era enorme. Tenía que defenderse con mucha precisión, y durante largo tiempo, ante un oponente que no corría el menor riesgo, puesto que siempre disponía de un perpetuo en cartera.

25.♕xh6 f5 26.exf6 ♖f7

La única defensa, pues 26...♕c7 27.♕g5+! ♔h8 28.♖e1 sería desesperado.

27.♕g6+ ♔f8 28.♕h6+ ♔g8 29.♖f1! ♖e8 30.♕g6+ ♔f8 31.♕h6+ ♔g8

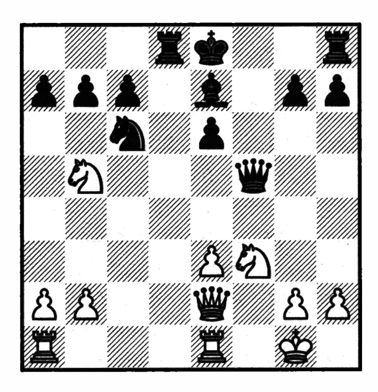
Ahora, Shirov podía haber jugado 32.♗h7+ ♖xh7 33.♕g6+ ♔f8 34.♕xh7 ♗xg2+ 35.♔xg2 ♕c6+ 36.♖f3 ♕xf6 37.♘e4. Tras 37...♕g7+ 38.♕xg7+ ♔xg7 39.♖xf4 ♘c4 40.♘c5!, las negras tendrían dos peones menos en el final.

Shirov eligió una continuación diferente, y ganó tras nuevas complicaciones.

Cuando la táctica *tiene* que funcionar

Si emprende usted un juego táctico que supone un largo compromiso y no dispone de red de seguridad, entonces no posee el menor margen de error. Así, tendrá que estar completamente seguro de que su idea dará resultado, y es probable que valga la pena, en tal caso, comprobar dos veces todas las líneas antes de lanzarse.

En la siguiente posición, las negras ya han movido su rey, de modo que no pueden enrocar. Las blancas acaban de atacar el peón "c" con ♘b5, y la respuesta normal sería mover 18...♗d6.



A. Yusupov – L. Portisch
Interzonal de Túnez 1985

Yusupov cuenta con compensación por su peón de menos, puesto que el rey de Portisch está atascado en el centro. Las negras tienen sus piezas bien situadas y, en cualquier caso, no están peor. Sin embargo, Portisch decidió embarcarse ahora en una combinación.

18...a6?

La idea es que si las blancas toman en "c7", su caballo quedará encerrado.

19.♘xc7+! ♔d7

No hay vuelta atrás. Después de 19...♔f7 20.♖f1 ♔g8 21.♘d4 ♕e5 22.♘cxe6, las blancas ganan un peón, y la torre negra de "h8" queda encerrada.

20.♘xa6 ♖a8

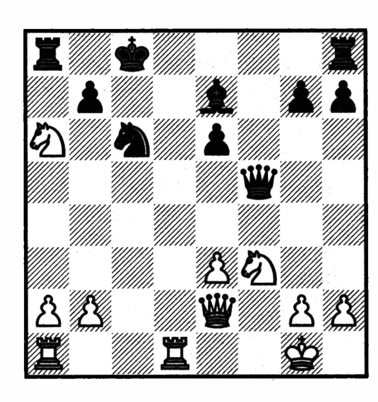
La inmediata aceptación de la pieza es mala para las negras. Veamos: 20...bxa6 21.♕xa6 ♖b8 (21...♖c8 22.♕b7+ ♖c7 23.♖ad1+ ♗d6 24.♖xd6+ ♔xd6 25.♖d1+ ♕d5 26.♕b3 ♖b8 27.♖xd5+ exd5 28.♕c3 es muy bueno para las blancas) 22.♖ed1+, y ahora:

1) 22...♔c7 23.♖ac1 ♗c5 (23...♖b6 24.♕a7+ ♖b7 25.♖xc6+ ♔xc6 26.♘d4+ ♔c7 27.♖c1+) 24.♘d4 ♖b6 25.♕a4 ♗xd4 26.♕a7+ ♖b7 27.♕xd4, y ganan.

2) 22...♗d6 23.♖ac1 ♖hc8 24.♖c3, y no hay forma de salir de la clavada en la columna "d". Las blancas ganan combinando ♖cd3 y ♕a3.

Portisch sin duda era consciente de que tomar el caballo con el peón "b" expondría demasiado a su rey, y la textual es la clave de su idea. Quiere tomar el caballo con pieza, dejando que el peón de "b7" proteja su caballo y conceda adecuada defensa al rey.

21.♖ed1+ ♔c8



El momento crítico. Portisch ha basado su juego en tomar el caballo con pieza. Si no lo consigue, inevitablemente perderá, porque las concesiones que ha hecho para atrapar al caballo son numerosas. Ha asumido quedar con peón menos (ha sacrificado dos, pero tenía uno de ventaja en la posición del diagrama inicial) y, lo que no es menos importante, ha asumido igualmente exponer a su propio rey. En vista de la falta de redes de seguridad, Portisch debía haberse asegurado, al menos, de que no hubiese una laguna en sus cálculos.

22.b4!

Yusupov pone el dedo en la llaga de todo el concepto. Ahora, las negras no ganan pieza, y su posición queda irreparablemente dañada.

22...♖xa6

Después de 22...bxa6, las blancas ganan, con 23.♖ac1 ♔b7 24.♖xc6 ♔xc6 25.♘d4+.

23.b5 ♖a3 24.bxc6 b6

Tratando de mantener cerradas algunas líneas. 24...bxc6 pierde, por 25.♖ac1 ♗c5 26.♘d4 ♕e5 27.♕c4!, y el ataque prospera.

25.♖ab1 ♗c5

La posición negra es desesperada, a causa de su muy expuesto rey. El final fue como sigue: **26.♖b3 ♖a5 27.♕c4 ♖xa2 28.♖xb6 ♗xe3+ 29.♔h1 ♗xb6** (o 29...♕d5 30.♖b8+ ♔xb8 31.♕b4+ ♔c7 32.♕b7+ ♔d6 33.♕d7+ ♔c5 34.♖xd5+ exd5 35.♕e7+ ♔xc6 36.♕xe3) **30.♕xa2 ♔c7 31.♖d7+ ♔xc6 32.♕a4+ ♔c5 33.♘d2**, y las negras se rindieron.

Compromisos implícitos

En ajedrez, casi cualquier jugada supone algún tipo de compromiso. Una jugada de peón no puede ser invertida, y a cada avance el peón pierde su capacidad de controlar ciertas casillas. Incluso una jugada de pieza es un compromiso, pues si la pieza resulta estar mal situada en su nueva casilla, puede regresar, pero con la consiguiente pérdida de tiempo. Sin embargo, es importante el grado de compromiso que la jugada suponga. Un sacrificio de pieza implica un mayor grado de compromiso que una jugada natural de desarrollo. Ya hemos comentado antes varios tipos de compromiso. Sin embargo, existe un tipo más sutil de compromiso, que podríamos llamar el *compromiso implícito*. Muy a menudo, el jugador incurre en cierto tipo de compromiso al elegir la apertura. Por ejemplo: alguien que, con blancas, adopte el Ataque Velimirovic de la Siciliana (una de cuyas líneas principales es 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗c4 e6 7.♗e3 ♗e7 8.♕e2 a6 9.0-0-0 ♕c7 10.♗b3 0-0 11.g4), se compromete a jugarse el todo por el todo en un ataque al enroque enemigo, que implica sacrificios, y si se muestra indeciso en cuanto a entregar material, eso significará, sencillamente, que ha elegido la apertura errónea. Por supuesto, se trata de un ejemplo extremo, pues hay pocas aperturas tan a ultranza como el Ataque Velimirovic, pero el mismo principio general es aplicable a numerosas aperturas. No es inusual, por ejemplo, que un jugador consiga una ventaja estratégica a largo plazo, a cambio de actividad de piezas o ventaja en desarrollo. En este caso, el jugador mejor desarrollado ha incurrido en el compromiso implícito de emprender una acción rápida. Ventajas como la superioridad en desarrollo son, por naturaleza, puramente temporales, porque cuando el adversario haya movilizado todas sus piezas, la ventaja desaparecerá. Un error habitual es entrar en una posición así sin comprender que las posibilidades a largo plazo están del lado del oponente. El resultado es una fatal pérdida del sentido de urgencia. He aquí un ejemplo instructivo.

J. Nunn – J. Mellado
León 1997
Defensa Francesa

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♕b6 5.♘f3 ♗d7 6.♗e2 ♗b5 7.c4 ♗xc4 8.♗xc4 dxc4

Había visto en mi base de datos que mi rival había ganado una partida con esta línea marginal (en lugar de la habitual 8...♕b4+). Los jugadores a menudo son indebidamente influidos por el resultado de una partida. Si un jugador ha ganado una partida con esta particular línea, a menudo repetirá exactamente la misma línea, aunque sea dudosa. Tras analizar 8...dxc4 antes de la partida, me gustaron las posiciones resultantes para las blancas, de modo que decidí entrar en la misma variante.

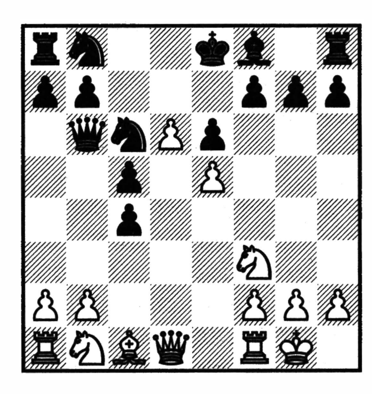
9.d5 ♘e7

Las negras no igualan del todo tras 9...exd5 10.♕xd5 ♘e7 11.♕xc4.

10.d6

La continuación crítica. En la partida anterior de Mellado, las blancas jugaron 10.♘c3, que permite a las negras cambiarlo todo en "d5", con una posición más o menos igualada.

10...♘ec6 11.0-0



Este es un caso típico de compromiso implícito. El peón extra no es importante, pues las blancas lo recuperarán en "c4" en algunas jugadas. El factor clave es que las negras han permitido a su rival incrustar un peón en medio de su campo. No es que el peón pasado y protegido vaya a coronar en un futuro inmediato (pues hay, sencillamente, demasiadas piezas sobre el tablero), pero es un triunfo tan-

to en el medio juego como en el final. En el medio juego, porque sofoca la actividad de las piezas negras y corta la comunicación entre ambos flancos, lo que podría ayudar a las blancas a montar un ataque en el flanco de rey, pues las piezas negras del ala de dama tendrán problemas para pasar al otro sector del tablero. En el final, porque no es improbable que el peón corone, ya que hay menos piezas disponibles para mantenerlo bajo control. Las negras probablemente tendrían que asignar una pieza para mantenerlo bajo vigilancia, quedándose, por tanto, con esa figura de menos en cualquier otra parte. La única advertencia aquí es que las blancas no deberían cambiar muchas piezas en el final, porque en tal caso las negras podrían utilizar su rey como bloqueador.

A cambio de esta baza a largo plazo de las blancas, las piezas menores negras pueden concentrarse en el ataque al peón de "e5" y, por algún tiempo, las blancas quedarán atadas a su defensa. Por otra parte, el desarrollo de las negras es muy bueno, sobre todo porque las blancas tendrán que invertir algún tiempo en recuperar el peón de "c4". Sin embargo, estos factores compensatorios son solo temporales y, llegado el momento, las blancas completarán su desarrollo y reorganizarán sus efectivos para defender eficazmente "e5". Las negras, por consiguiente, han asumido un fuerte compromiso implícito, bien para mantener desequilibradas a las blancas, bien para convertir sus ventajas momentáneas en algo más permanente, antes de que las blancas pongan su casa en orden. Si el negro no consigue nada concreto en la próxima media docena de jugadas, puede prever, sin riesgo a equivocarse, que va a encontrarse en problemas.

Las blancas, por otra parte, pueden contentarse con un juego más modesto. Lo único que tienen que hacer es consolidar su posición y movilizar todas sus piezas, y cuando eso se produzca, las negras "automáticamente" quedarán peor. Por supuesto, eso podría ser difícil si las negras juegan con precisión, pero, no obstante, la posición blanca es más fácil de jugar. Tienen un objetivo muy claro, mientras que las negras deben tratar de generar, "de algún modo", contrajuego, es decir, formular un plan a partir de nada, mientras que las blancas tienen un plan servido en bandeja. Esta es una situación típica en la que una "ventaja a largo plazo" se enfrenta a "juego de piezas". El bando con el juego de piezas tiene mucho trabajo por hacer, al menos para empezar, si quiere encontrar el mejor plan. Si lo consigue, entonces el bando opuesto deberá pensar con cuidado para contener el contrajuego de su rival, pero si no lo consigue, el juego puede resultar muy fácil.

Para sorpresa mía, las negras invirtieron muy poco tiempo en las jugadas siguientes, y solo empezaron a pensar cuando se encontraban en considerables dificultades. Obviamente, no apreciaron que ésta era la fase crítica de la partida y que jugadas ordinarias de desarrollo no bastaban.

De todo esto podemos aprender una importante lección. Al final de la apertura, conviene invertir unos minutos en decidir qué jugador tiene mejores perspectivas a largo plazo. Esto puede ser muy simple, según la variante de apertura elegida (por ejemplo, en la Variante del Cambio en la Ruy López, son obviamente las blancas quienes tienen mejores perspectivas a largo plazo), pero si no está claro, entonces vale la pena dedicar tiempo a esta cuestión. La estrategia para los dos jugadores puede ser muy clara: un bando debe tratar de consolidar y contener al rival; el otro debe jugar a plantear problemas rápidamente.

11...♘d7 12.♖e1 g6 13.♘a3

Lo primero es recuperar el peón en "c4".

13...♗g7

Las negras no pueden aferrarse al peón, con 13...♕a6 14.♕e2 b5, debido a que 15.b3 rompe la estructura del flanco de dama y recupera el peón de forma más ventajosa.

14.♘xc4 ♕a6 15.♕e2 0-0?

Una jugada natural, pero que permite a las blancas consolidar sus peones centrales. Las negras debían haber continuado con 15...b5 16.♘a3 (relativamente lo mejor, pues las blancas no deben bloquear a su alfil) 16...♖b8 (tras 16...♘cxe5 17.♘xe5 ♗xe5 18.♘xb5 0-0 19.a4, las blancas tienen alguna ventaja; las negras no pueden tomar en "d6", debido a la enfilada sobre la columna "d", de modo que las blancas consiguen apoyar a su peligroso

peón pasado) 17.♗f4 0-0, y las blancas tienen más dificultades que en la partida, porque su caballo está fuera de juego en "a3". Después, por ejemplo, de 18.♖ad1, las negras pueden continuar con 18...c4, e intentar situar un caballo en "d3" (por el cual las blancas probablemente tengan que entregar calidad).

16.♗f4 ♘b6

A 16...b5, el blanco responde 17.♘cd2. Gracias a la imprecisa jugada 15 de las negras, el caballo puede retirarse al centro y no a "a3".

17.b3

Las blancas no deben permitir el cambio de damas, pues la suya está bien situada en el centro del tablero, mientras que la dama negra está aislada en su flanco, de modo que el cambio favorecería a las negras.

17...♘d5

El traslado del caballo a "d5" ha bloqueado la columna "d" e impedido al blanco proteger su peón con una torre en "d1", pero también ha aliviado la presión sobre el peón de "e5".

18.♗g3

Ahora se ponen de manifiesto los defectos del juego negro precedente. Ciertamente, han desarrollado sus piezas, pero no han hecho nada por impedir que las blancas hagan lo mismo. A igualdad de todo lo demás, la posición será favorable a las blancas, debido a su mejor estructura de peones. Las negras luchan por hallar jugadas constructivas. Solo pueden minar los peones blancos con ...f6, pero en tal caso las blancas cambiarían en "f6", dejando al peón de "e6" fatalmente debilitado.

18...h6

Las negras quieren impedir que las blancas apoyen su peón "d" con un ulterior ♗h4, cubriendo la casilla de coronación, pero resulta ya evidente que las negras carecen de ideas.

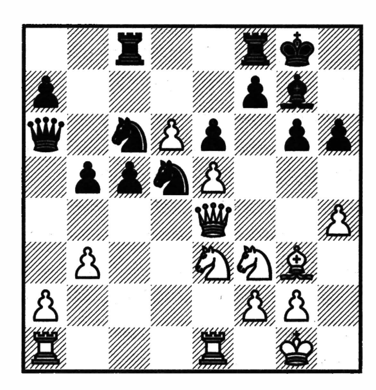
19.♕e4

Jugada típica de quien tiene el tiempo de su parte. No crea una amenaza inmediata, pero refuerza la posición blanca, al desclavar el caballo de "c4". El negro también deberá preocuparse por el paso de la dama rival al ala de rey, como punto de partida para un ataque directo.

19...♖ac8 20.h4

Una jugada de doble propósito: resolver la eventual debilidad de la primera fila y, al mismo tiempo, crear otro gesto amenazador contra el rey negro.

20...b5 21.♘e3



Las blancas tratan de abrir la columna "d" para eliminar la pieza negra mejor situada: el caballo bloqueador de "d5".

21...♘cb4?

El plan correcto es utilizar el segundo caballo para restablecer el bloqueo sobre la columna "d", pero esta jugada constituye un error táctico que conduce a la pérdida de material. 21...♘xe3 22.♕xe3 ♘b4 era la forma correcta de implementar el plan. Después, por ejemplo, de 23.♖ac1 ♘d5 24.♕e2 c4 25.bxc4 bxc4 26.♘d2 ♕xa2 27.♖xc4, las negras habrían evitado el inmediato desastre, pero la ventaja a largo plazo de las blancas permanece intacta. A medida que las piezas van siendo cambiadas, el peón "d" plantea un peligro cada vez más serio, mientras que el alfil negro de "g7" está prácticamente muerto.

22.a3! ♘c3 23.axb4 ♕xa1 24.♕c2 ♕a3 25.♕xc3 cxb4 26.♕d3 ♖c3 27.♕xb5 ♖xb3 28.♘c4 ♕a2 29.♘a5

La forma de ganar más convincente. Las blancas sitúan sus caballos para impedir el avance del peón "b" y jugar a "c6" o "b7", para apoyar el avance del peón "d". Sería menos claro 29.♘fd2 ♖d3 30.♕xb4 a5.

29...♖b2 30.♘d4 ♖d2 31.♘ab3 ♖b2 32.♕xb4 ♕a6 33.♕c3 ♖a2 34.♘c5 ♕c8 35.♖c1 ♕a8 36.♕b3 ♖d2 37.♕b4 ♖a2 38.♕b7 ♖d2 39.♕xa8 ♖xa8 40.♘cb3

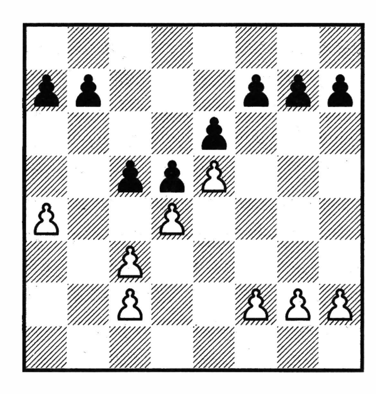
Las negras se rindieron.

El pensamiento posicional

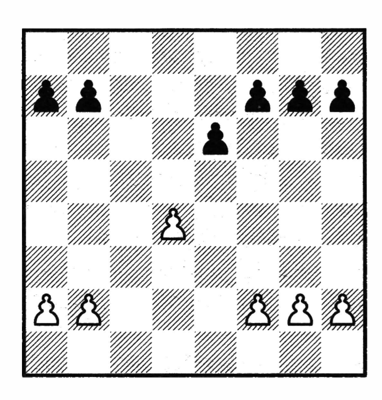
Aunque el análisis preciso desempeña su papel en la mayoría de las situaciones ajedrecísticas, el pensamiento posicional no es menos importante. Incluso en situaciones agudas, los factores posicionales siguen desempeñando un papel fundamental. Por ejemplo: tiene poco sentido jugar una combinación que gana calidad, si el resultado es una posición plagada de debilidades (véase la partida Sax – Stean, página 84).

Lamentablemente, si tiene usted escaso talento para el pensamiento posicional, este será uno de los aspectos del ajedrez más difíciles de aprender. A menudo oímos decir que cierto jugador posee "un instinto natural" para el juego de piezas y que siempre las sitúa en las casillas correctas. Esto, o bien es una capacidad innata, o bien algo que se aprende por la experiencia. Si ha jugado usted o estudiado miles de partidas y visto los diferentes modelos y planes que pueden surgir de las principales aperturas, entonces dispondrá de un buen punto de partida para afrontar el juego posicional.

La mayoría de los jugadores no tiene tiempo para este tipo de estudio y debe concentrar sus esfuerzos donde se siente más fuertes. Esto significa realmente concentrarse en los tipos de medio juego que se derivan de su repertorio de aperturas. Casi todos los esquemas iniciales dan lugar a ciertas cadenas de peones características, algunas de las cuales incluso son exclusivas de una sola apertura. Veamos el diagrama siguiente.



No necesitamos ver la posición de las piezas para saber que se ha producido en una Francesa Winawer. Por otra parte, observemos el siguiente diagrama.



Esta estructura podría haberse derivado de muchas aperturas: Caro-Kann, Siciliana 2.c3, Gambito de Dama Aceptado, Nimzoindia etc. Si tales cadenas de peones se producen en su repertorio, vale la pena no solo pasar revista a las partidas que se jueguen con "su" apertura, sino también a otras que dan lugar a idénticas estructuras de peones centrales. Si tiene usted una base de datos con la función *buscar posición*, puede descubrir qué aperturas se traducen en una particular estructura de peones.

Una vez identificadas las principales estructuras de peones relacionadas con las aperturas que usted juega, debe tratar de encontrar partidas resultantes de esas estructuras. Repetiré aquí que una base de datos hace que esta tarea resulte fácil. Si hubiese demasiadas partidas, en tal caso limítese a reproducir las de los Grandes Maestros, pues no tiene sentido estudiar partidas en las que los jugadores adoptan planes inadecuados. Es mucho mejor que las partidas estén comentadas, y mejor con palabras que con símbolos. Los comentarios sin lenguaje están bien para mostrar análisis tácticos, pero cuando se trata de explicar planes para ambos bandos, no hay nada que pueda sustituir a una explicación clara en palabras, por alguien que entiende realmente la apertura. También pueden resultar de ayuda los libros sobre aperturas que enfatizan sobre ideas generales y planes.

Por cada tipo de estructura de peones, trate de reproducir unas 50 partidas. Eso debería bastar para darle una idea tanto de los planes típicos adoptados por ambos bandos como de los planes que tienden a tener éxito. La idea no es realmente saber qué jugar en posiciones concretas, sino ver qué están tratando de hacer los dos jugadores, y cómo cada bando intenta desbaratar los planes del contrario. Al examinar estas partidas de forma sucesiva, percibirá conexiones y similitudes entre ellas, que no le resultarán, en cambio, evidentes si las examina en un período de varios meses. Cuando estas posiciones se produzcan en sus partidas, tendrá una idea mucho mejor de qué es lo que debería hacer.

Hasta los Grandes Maestros dependen de este tipo de conocimientos y, si se encuentran en territorio desconocido, inmediatamente su nivel de juego baja. La partida que sigue constituye una ilustración de lo que acabo de decir, pero también sirve como segunda y valiosa lección, a saber, la importancia de atenerse a un plan de forma coherente.

M. Adams – A. Onischuk
Tilburg 1997
Defensa Dos Caballos

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.d3 ♗e7 5.0-0 0-0 6.a4 d6 7.♘bd2

Adams juega este tranquilo sistema de forma un tanto inusual. Las blancas juegan normalmente c3 en algún momento, a fin de preservar al alfil de "c4" del cambio (pues las blancas pueden responder a ...♘a5 con ♗b5, y luego retroceder por "a4" y "c2", si las negras lo atacan con peones). Adams ha neutralizado la amenaza ...♘a5 de forma diferente, con a4. Esto no solo le permite mantener el alfil en la diagonal "a2-g8", sino que también puede constituir el punto de partida de una operación que tiene por objeto ganar espacio en el flanco de dama. Un tercer aspecto, que se verá más adelante en la partida, es que la torre blanca de "a1" puede activarse por "a3".

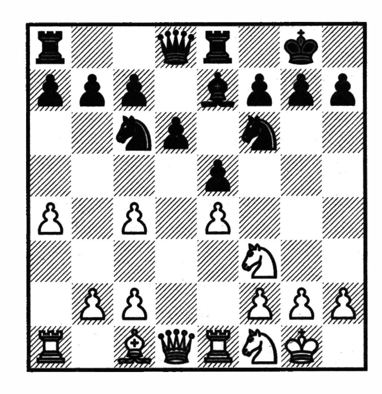
Por supuesto, esta idea ligeramente inusual no basta para ganar la partida por sí sola, pero coloca a Onischuk fuera de lo que conoce. En lugar de los modelos normales del sistema, tiene que trazar un plan diferente. Como veremos, Adams posee un instinto mucho mejor para los requerimientos de la posición.

7...♗e6 8.♖e1 ♗xc4 9.dxc4!

Aprovechando, una vez más, la posibilidad de llevar el juego por caminos originales. La respuesta mecánica hubiera sido 9.♘xc4, cuando el caballo podría luego retirarse a "e3". Sin embargo, Adams elige una jugada distinta, que refuerza considerablemente su control de "d5". Ya ha formulado su plan para la siguiente fase de la partida, que consiste en incrementar en lo posible su control de las casillas blancas, con atención especial a "d5" y "f5". Y por extraño que parezca, ¡es el único plan que necesita para ganar la partida! El primer paso es trasladar el caballo de "d2" a "e3".

9...♖e8 10.♘f1

Preparando ♘e3, para *tocar* ambas casillas críticas.



10...♗f8?

Claro error. Uno de los problemas del blanco es que no es posible ♘e3 de inmediato, ya que el peón de "e4" quedaría colgando. Así, las blancas tendrán que invertir algún tiempo en preparar ♘e3. Al permitir al blanco jugar ♗g5 y ♗xf6, las negras no solo permiten que su rival resuelva el problema de desarrollar su alfil, sino que también posibilitan ♘e3 sin perder tiempo. Podemos vislumbrar ya los contornos de caballo bueno contra alfil malo

Las negras debían haber jugado 10...h6, y si 11.♘g3 ♗f8 12.♘f5, el caballo puede expulsarse con 12...♔h7, seguido de ...g6.

11.♗g5 h6

Al haber jugado ...♗f8, era psicológicamente difícil volver a "e7", a pesar de que hubiese sido la mejor opción. La jugada textual debilita el flanco de rey negro.

12.♗xf6 ♕xf6 13.♘e3 ♕e6

Las blancas han completado la primera fase de su plan.

14.a5

En esta posición estática, es posible trazar planes para un período relativamente largo de la partida, ya que es previsible que la estructura de peones se mantenga intacta. La del texto es una jugada posicional típica. Las blancas tendrían problemas para demostrar que este avance es útil en determinada línea, pero se trata de una jugada de largo alcance. Puesto que buscan el control de las casillas blancas, la posibilidad de a6, forzando ...b6, puede ser favorable. Las negras, por supuesto, pueden impedirlo jugando ...a6, pero este avance no deja de tener sus defectos, pues las blancas jugarán, en un momento dado, ♘d5, y las negras tendrán que expulsar este caballo con ...c6. Si ya han jugado ...a6, entonces el caballo puede instalarse en "b6". Así pues, las negras se enfrentan a toda una serie de males, que nunca facilitarán sus decisiones.

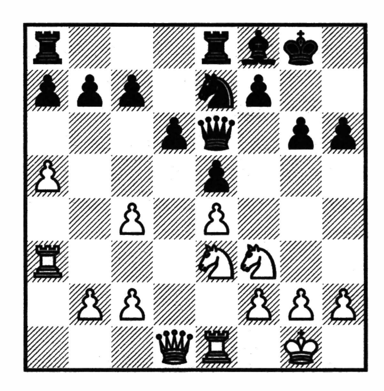
14...♘e7 15.♖a3

Otra jugada útil. Las blancas de nuevo esperan que su rival juegue ...c6, dejando débil su peón de "d6". Ahora, la torre llegará a "d3", iniciando la presión sobre "d6" sin pérdida de tiempo. El dispositivo de ataque también podía implementarse con ♖e1-e2-d2. Observe que cuando se dispone la artillería pesada sobre una columna abierta o semiabierta, normalmente es mejor situar las torres delante de la dama. Aquí, las blancas pueden conseguir esta formación ideal de modo muy eficiente.

15...g6?!

A las negras les gustaría mejorar la posición de su alfil, pero muestran un optimismo poco realista. Casi es seguro que deban jugar en algún momento ...c6, en cuyo caso el alfil se necesitará en "f8" para proteger el peón de "d6". Si las negras quisieran forzar la ruptura ...f5, para lograr algún contrajuego y justificar así ...g6, lo cierto es que, contra el juego preciso de Adams, este plan es irrealizable.

Mejor hubiera sido 15...c6 de inmediato. Tras 16.♖d3 ♖ad8 17.♖e2 ♘g6, todo estaría defendido, y el blanco tendría que encontrar un nuevo "miniplan" para mejorar su posición.



16.h4!

Una jugada excelente e inesperada. A diferencia del avance del peón "a", el objetivo no es tanto ganar espacio como debilitar los peones negros del ala rey. Si responden 16...h5, entonces 17.♘g5 ♕f6 18.♘d5 ♘xd5 19.cxd5 deja a las blancas con ventaja. Las negras no no pueden expulsar el caballo con ...f6, debido a que saltaría a "e6". Lo mejor que pueden hacer es cambiarlo, con ...♗h6, pero las blancas conservarían ventaja, gracias a su ventaja de espacio en el flanco de dama.

16...♗g7

Las negras ignoran el peón "h", pero después de h5 y hxg6, las blancas habrán conseguido dos objetivos notables: impedir el posible contrajuego negro con ...f5 y crear un nuevo peón débil en "g6".

17.h5 ♖ad8

De nuevo, una difícil elección. Era claramente malo 17...gxh5 18.♘h4, y ahora es tarde para 17...c6, pues 18.♖d3 ♖ad8 19.♖e2 b6 20.axb6 axb6 21.hxg6 fxg6 22.♖ed2 ♘c8 23.b4, seguido de b5, concede a las blancas el control de la casilla central "d5".

18.a6

Forzando un nuevo, aunque ligero, debilitamiento de las casillas blancas.

18...b6 19.♘d5 ♖d7 20.hxg6 fxg6 21.♘h4!

Planeando ♖g3, en cuyo caso la debilidad

de "g6" obligará a jugar ...g5, entregando a las blancas la casilla "f5". Las negras poco pueden hacer por contrarrestar este plan.

21...c6 22.♘xe7+ ♖exe7 23.♖g3 g5 24.♘f5

Una posición ideal para las blancas. Seis de los siete peones negros están situados en casillas de su color, y el caballo ocupa un excelente puesto avanzado. Además, el peón de "d6" es débil. Las negras están perdidas.

24...♖f7 25.♖d3 ♗f8 26.b3 d5

Esta desesperada apuesta de contrajuego cuesta material, pero, en cualquier caso, las blancas podrían reforzar su presión fácilmente, por ejemplo, con ♖e2-d2.

27.♕g4 ♔h7

27...dxe4 28.♘xh6+ gana calidad.

28.cxd5 cxd5 29.♘xh6! ♕xg4

O 29...♕xh6 30.♖h3, ganando la dama.

30.♘xg4 ♗c5 31.♖e2

Las negras se rindieron, pues tienen dos peones menos, sin compensación alguna.

Existirá un punto, en la inmensa mayoría de las partidas, en el que sus conocimientos se habrán agotado y tendrá que confiar en sus propios recursos. Ese punto surge normalmente a comienzos del medio juego. El paso que sigue es formular un plan. Puede que tenga alguna idea de las opciones disponibles, gracias a su estudio de la apertura, lo que le ayudará a reducir el campo de búsqueda. En cualquier caso, es hora de pensar seriamente, pues el plan que en ese momento elija, conformará en buena medida la lucha que va a producirse. En algunas posiciones, por ejemplo, con un centro bloqueado, puede ser apropiado elaborar un plan a largo plazo, cuya ejecución puede requerir diez o veinte jugadas. Pero lo normal es que su plan sea más a corto plazo, quizá no más allá de cinco jugadas. Esto es aplicable, sobre todo, a posiciones relativamente abiertas.

He aquí algunos consejos para elaborar un plan:

1) Asegúrese de que el plan es beneficioso. No tiene sentido apuntar a un objetivo que no mejora su posición. Planes típicos mal orientados son: atacar en el sector erróneo del tablero, buscar el cambio de las piezas equivocadas o comprometer su posición con avances de peón debilitadores.

2) Asegúrese de que su plan es realista. No tiene sentido embarcarse en un plan de cinco jugadas si su oponente puede esperar las cuatro primeras y luego frenar su plan a la siguiente jugada.

3) Asegúrese de que su plan no contiene una laguna táctica. Aunque lo que esté buscando sea consistente, no le servirá de mucho si su adversario puede darle mate mientras ejecuta el plan.

Una vez que se haya decidido por un determinado plan, deberá mantener el equilibrio entre la consistencia y la flexibilidad. Por un lado, los cambios injustificados de plan son muy nocivos. Si realiza dos jugadas de un plan, luego tres jugadas de otro, y después cuatro jugadas de un tercero, ¡probablemente acabe encontrándose, más o menos, en el punto en que ha comenzado! La situación ideal se produce cuando formulamos un plan y, mientras lo ejecutamos, nuestro oponente no hace gran cosa por impedirlo o por desplegar contrajuego. A continuación, puede producir una elegante partida posicional, dominada por un mismo hilo conductor estratégico. Sin embargo, partidas así normalmente solo se producen entre jugadores de muy distinto nivel (la partida Adams – Onischuk es, en este sentido, una excepción). Más a menudo, su plan será boicoteado, porque su oponente interferirá de algún modo en la realización del mismo. Y aunque la coherencia es una virtud, a veces debemos ser tan pragmáticos como un político, para cambiar de planes sobre la marcha. Si su oponente ha bloqueado el plan A, pero a costa de crear una debilidad en alguna otra parte del tablero, sería estúpido aferrarse a la intención inicial, ignorando la nueva situación. La mayoría de las partidas transcurre así: los jugadores formulan una serie de "miniplanes" y tratan de conseguir un equilibrio entre implementar sus propios planes y neutralizar los de su rival. Eventualmente, el equilibrio se deshace en algún sentido, bien porque uno de los jugadores haya tenido éxito en actuar decisivamente, bien porque la partida haya entrado en el terreno de la táctica.

J. Nunn – V. Hort
Wijk aan Zee 1982
Giuoco Piano

1.e4 e5 2.♗c4 ♘c6 3.♘f3 ♗c5 4.c3 ♘f6 5.d3 a6 6.0-0 d6 7.♘bd2 0-0 8.♗b3 ♗a7 9.♖e1 ♗e6 10.♘c4 h6 11.a4

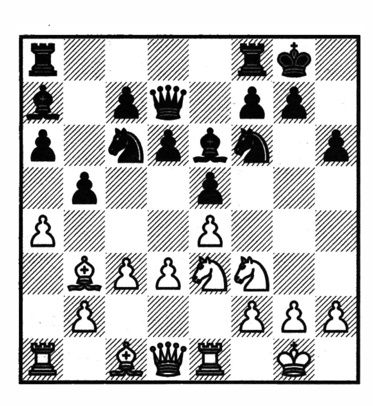
Las blancas han adoptado un tranquilo sistema de apertura, que evita un temprano d4, con la esperanza de hacerlo posteriormente en un momento más efectivo. Aunque este sistema es sólido, tiene el defecto de que si las negras juegan de la misma forma sólida, la partida puede acabar diluyéndose hasta las tablas.

La última jugada blanca pretende el ulterior avance a5, ganando espacio en el flanco de dama y esperando el momento propicio para la jugada temática ♘e3 (apuntando a las casillas "d5" y "f5"). Los lectores recordarán este tipo de estrategia por la partida anterior entre Adams y Onischuk.

11...b5?!

Debilitar así el flanco de dama parece dudoso. Una alternativa más sólida era 11...♖e8, jugada en buen número de partidas.

12.♘e3 ♕d7



La partida se ha desviado ahora de la teoría conocida, de modo que es hora de que las blancas piensen en su plan a largo plazo y en un inmediato "miniplan". Dado que la posición sigue siendo muy fluida, es difícil crear planes a largo plazo. Tratar de prever lo que sucederá dentro de algunas jugadas más es infructuoso, pues hay demasiados elementos que podrían echar por tierra cualquier plan de ese tipo. Sin embargo, un "miniplan" es mucho más fácil. Como antes se ha dicho, una de las ideas de las blancas en esta apertura es realizar el avance d4 en el medio juego, cuando resulte más incómodo para las negras. Las blancas no pueden jugar d4 de inmediato, pues su rival tomaría en "b3" y luego en "d4", de modo que lo indicado es 13.♗c2. Luego d4 será un verdadero inconveniente, pues las negras deben responder a la amenaza d4-d5.

13.♗c2 ♖fe8 14.d4 exd4

Una importante concesión de las negras, entregando su punto fuerte en el centro.

15.♘xd4

Las blancas tal vez podrían haber jugado 15.cxd4, aunque es más complicado, tanto tras 15...d5 16.e5 ♘e4 (en cuyo caso 17.♘xd5 ♘xf2 18.♘f6+ gxf6 19.♔xf2 falla, debido a 19...♘xd4), como de 15...♘b4 16.♗b1 c5 (16...d5 17.e5 ♘e4 18.♘xd5 ♘xf2 19.♘f6+ gxf6 20.♔xf2 fxe5 es confuso) 17.d5 ♗g4 18.♘xg4 ♘xg4 19.h3 ♘e5 20.♘xe5 ♖xe5.

15...♘xd4?!

Tras esta captura, la ventaja blanca es segura. Era mejor para las negras no haber hecho este cambio, pero tal vez les preocupaba la presión sobre "b5". Sin embargo, debían haber apostado por el contrafuego, con 15...b4!?

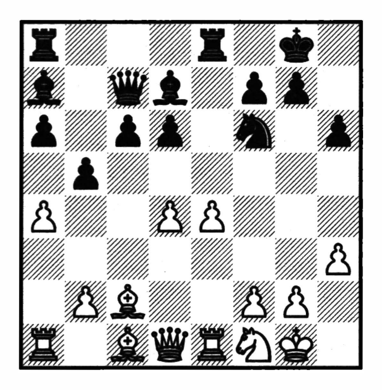
16.cxd4 c6

El primer "miniplan" ha finalizado con éxito, pero ahora es el momento de pasar al siguiente. Las blancas tienen una ventaja permanente por su mayor control central, aunque solo sea por mantener intacta su falange de dos peones. Así, el siguiente "miniplan" debería ser la consolidación. El problema inmediato es el peón de "e4". Las negras solo necesitan una jugada de su alfil de "e6" para atacarlo, y las blancas no pueden defenderlo con ♕f3, debido a que la dama debe defender el peón "d". Una solución es jugar f3, pero el debilitamiento de la diagonal "a7-g1" es poco recomendable, sobre todo en vista del amenazador alfil de "a7". Las negras tendrían buenas posibilidades de contrajuego mediante un oportuno ...c5.

17.h3!

El comienzo de un plan alternativo para apoyar "e4", basado en ♘f1-g3. Antes que nada, el blanco suprime la opción ...♗g4, que se-

ría molesto, una vez jugado el caballo de "e3".
17...♕c7 18.♘f1 ♗d7



Ahora, el peón de "e4" está defendido y, a primera vista, una continuación natural podría ser 19.♘g3, reforzando aún más ese peón central y acercando el caballo al entorno del rey rival. Sin embargo, siempre debemos tener en cuenta las intenciones del oponente y ver si hay alguna opción de frustrarlas. Las últimas jugadas del negro, retirando el alfil de "e6", sugieren que quiere hacer ...c5. Tras 19.♘g3 c5 20.d5 c4, por ejemplo, las negras activan su mayoría del ala dama, mientras que las blancas, a causa del alfil de "a7", tienen problemas para movilizar su propia mayoría central.

19.b4!

Una jugada muy ambiciosa, que solo se justifica porque la estructura central de las blancas ya está segura. Ahora, si las negras llegan a jugar ...c5, las blancas responderán bxc5 y d5, obteniendo una masiva mayoría central. Por otra parte, el alfil de "c1" puede ahora jugar a "b2", planteando nuevas amenazas latentes contra el flanco de rey negro. En cierto sentido, podría calificarse esta jugada de "consolidación", porque se dirige contra la posibilidad de que las negras rompan el centro blanco con ...c5.

19...bxa4

Las negras amenazan ahora con atacar el peón de "b4" por la columna semiabierta, y la prioridad de las blancas es defenderlo. El peon de "a4" se capturará más adelante.

20.♗b2 ♕b6 21.♗c3 ♖e7

Después de 21...c5, las blancas ignorarían la pieza colgada, puesto que tras 22.dxc5 dxc5 23.♗xf6 ♕xf6 24.♕xd7 cxb4, la posición es algo caótica. En lugar de ello, continuarían con la temática 22.bxc5 dxc5 23.d5, cuando el posible contrajuego sobre "f2" no es una preocupación seria. Por ejemplo: 23...c4 24.♕d2 (24.♖e2? ♘xe4!, tablas) 24...♖ab8 25.♖e2, y las blancas están listas para jugar e5.

Tras la textual, las blancas deben trazar su siguiente "miniplan". El centro está seguro y las negras no pueden atacarlo con ...c5 ni ...d5, ésta última porque la respuesta e5 daría a las blancas un ataque automático en el ala de rey.

Las negras, obviamente, planean restringir el centro blanco doblando torres en la columna "e", lo que plantea la cuestión de cómo podrían progresar las blancas. A mí me atraía, naturalmente, el enroque negro, porque solo hay un caballo defendiéndolo, mientras que todas las piezas menores blancas están bien situadas para crear amenazas en ese sector del tablero. Así que decidí, sencillamente, mover mis piezas hacia el rey negro, con ♘g3 y ♕f3. En este punto, las blancas podrían pensar en una ruptura en "d5" o "e5", o bien jugar ♘f5, logrando la pareja de alfiles.

22.♘g3 ♖ae8 23.♕f3 ♘h7

Las negras podían haber intentado la engañosa 23...a3, esperando 24.♖xa3 ♘d5!, pero la respuesta blanca hubiera sido 24.♘f5.

La textual le quita veneno a d5 o e5, de modo que las blancas juegan ♘f5.

24.♘f5 ♗xf5 25.♕xf5

La siguiente jugada negra se anticipa al avance e5 de las blancas.

25...♘f8

Las blancas tienen ahora los dos alfiles, pero el caballo de "f8" es un defensor efectivo del flanco de rey y las tentativas directas de ataque no parecen prometedoras. Las blancas deben tener cuidado, pues de no ser así, podría desatarse la presión latente sobre la diagonal "a7-g1" y la columna "e8-e1".

Decidí, en consecuencia, actuar en el flanco de dama y presionar sobre el peón de "a6". Observe que este plan no hubiera sido efectivo antes, pues las negras podrían haber jugado, sencillamente, ...♗c8.

26.♖xa4 ♘e6 27.♖d1 ♘c7?!

Las negras deciden anticiparse al ataque de su rival al peón "a" y esperan ocupar una buena casilla en "b5", pero ahora el caballo está peligrosamente alejado del ala de rey. Hubiera sido mejor dejar el caballo en "e6", listo para jugar a "c7" o "f8" según fuese necesario.

28.♗b2

Hacer 28.e5 g6 es inefectivo, pues a 29.♕f4 se responde con 29...♘d5. Ahora, sin embargo, 29.e5 es una amenaza. Observe cómo las blancas han cambiado de nuevo su plan para aprovechar la circunstancia de que el caballo negro se haya desplazado al flanco de dama.

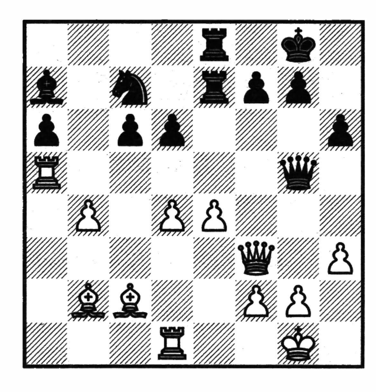
28...♕b5

Las negras no quieren recibir mate y, ahora que "a6" está defendido por el caballo, pasan su dama al flanco de rey.

29.♕f3 ♕g5

Aunque en términos posicionales el plan negro es muy razonable, tiene un defecto concreto: que la dama dispone de pocas casillas.

30.♖a5!



Ahora, las negras están obligadas a hacer una nueva concesión. Observe que la codiciosa 30.♕c3 d5 31.♕xc6 dxe4 32.♗xe4 sería desastrosa para las blancas, ya que, con 32...♖xe4 33.♕xc7 ♗b8, seguido de ...♖e2, las negras obtendrían un ataque demoledor.

30...d5

Después de 30...♕g6 31.♕c3 ♗b6 32.♖aa1, las negras no tendrían una buena respuesta a las amenazas 33.♕xc6 y 33.e5.

31.e5

Las blancas tienen ahora más ventajas a su favor: el peón "e" ya no está bajo presión, y pueden crear amenazas sobre la diagonal "b1-h7". La amenaza inmediata es 32.♗c1 ♕h4 33.g3 ♕xh3 34.♗f5.

31...♘e6?

Alarmado por el creciente peligro de su rey, Hort, que se encontraba muy apurado de tiempo, decide entregar su peón "a", a fin de regresar con el caballo al ala rey. En muchos casos, si sus piezas están atadas a la defensa de un peón débil, es preferible perder ese peón a fin de activar las piezas y desplegar contrajuego (véase página 109). En este caso, sin embargo, no hay gran diferencia, pues la posición sigue siendo, más o menos, la misma, excepto que las negras tienen un peón menos.

Una defensa más resistente hubiera sido 31...g6. Después de 32.g3 ♖e6 33.♕d3 ♕h5 34.♔g2 ♖b8 35.♗c3, amenazando f4-f5, las blancas estarían mucho mejor, pero su posición aún no sería ganadora.

32.♖xa6 ♖c8 33.g3 ♖b7 34.♕d3 g6 35.♗c3 ♗b6

Las blancas han tomado el peón y respondido al ataque negro sobre el peón "b". Ahora deben buscar un "miniplan" que les permita explotar su ventaja. El plan natural es el que siempre ha existido en la posición, desde que las blancas realizaron el avance e4-e5, a saber, el avance del peón "f".

36.♔h2 ♗d8 37.♖f1

Ultraprudencia, en apuros de reloj. Por supuesto, 37.f4 ♘xf4 38.gxf4 ♕xf4+ era incorrecto, después de 39.♔h1, ¡pero quería asegurarme de que no hubiese complicaciones!

37...♕e7 38.♕e3 ♕f8 39.f4 ♘g7 40.f5 ♗g5 41.♕e2 ♘xf5 42.♗xf5 gxf5 43.h4 ♗e7 44.♖xf5 ♕g7

Las negras están totalmente perdidas. Además del peón menos, tres de sus cuatro peones restantes son débiles, y su rey está expuesto. El resto es fácil, y consiste en crear una amenaza tras otra hasta que la posición negra se venga abajo.

45.♖f4 ♔h8 46.♕f3 ♗f8 47.♖f6 ♖bc7 48.♖a2

Tras ♖af2, seguido de e6, no habrá defensa.

48...♕h7 49.e6 ♗g7 50.♖xf7 ♖xf7 51.exf7 ♕g6 52.♖f2 ♗f8 53.♗d2 ♔h7 54.b5 cxb5 55.♕xd5 ♕d3 56.♔h3 ♗g7 57.♗b4

Las negras se rindieron.

El método comparativo

A veces es posible evitar evaluar con precisión las consecuencias de las distintas opciones disponibles. La razón es que podemos estar interesados en evaluaciones relativas y no absolutas. Si, por ejemplo, sabemos que la jugada A es, digamos, "0,2 peones" mejor que la jugada B, entonces deberíamos preferir la jugada A a la B, y no importa si es 0,3 ó 0,1 peones mejor para usted. Solo es la evaluación relativa lo que cuenta.

En la práctica, por supuesto, este tipo de lógica es difícil de aplicar si hay muchas continuaciones diferentes. Si dispone usted de las alternativas A, B, C, D y E, entonces comparar A con B, C con E, D con A, etc., acabará llevándolo a un laberinto lógico, antes que a una decisión. Es mucho más sencillo realizar una evaluación absoluta, en el sentido de que A es un poco mejor para las blancas, B es igual, etc., y luego optar por la jugada más valiosa.

Resulta que el método comparativo, como lo llamamos, opera mejor cuando hay muy pocas opciones (tres como mucho), y los tipos de posición resultante de estas opciones son similares, de modo que pueden compararse unas con otras más fácilmente que mediante una evaluación absoluta.

El caso más frecuente se produce cuando dispone de la posibilidad de un jaque intermedio, que fuerza algún tipo de concesión.

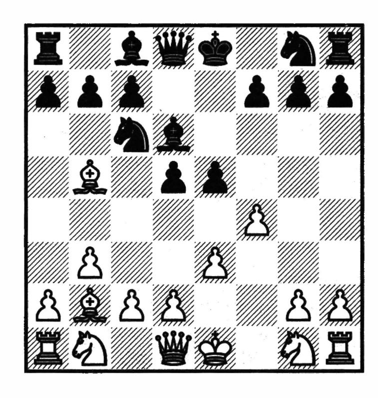
A. Meszaros – Y. Zimmerman
Balatonbereny 1994
Ataque Nimzovich/Larsen

1.b3 e5 2.♗b2 ♘c6 3.e3 d5 4.♗b5 ♗d6 5.f4

Ver el diagrama siguiente

Posición teórica bien conocida. La apertura de las blancas está concebida para ejercer presión sobre la casilla "e5". Las negras no pueden jugar 5...exf4, por 6.♗xg7, y defender el peón con 5...f6 es un poco feo. Tras 6.♕h5+ g6 7.♕h4, el flanco de rey negro queda debilitado y su desarrollo está entorpecido.

Por consiguiente, las negras deberían defender el peón de "e5" con ...♕e7, pero disponen de la opción de jugar antes ...♕h4+. La única diferencia entre estas dos líneas es que, en una de ellas, el peón blanco está en "g2" y en la otra en "g3". No hay duda de que la jugada adicional g3 ayude a las negras. Si las blancas cambian en "c6" su alfil de "b5", tendrá menos control de las casillas blancas, en cualquier caso, y las debilidades creadas con g3 serían, en tal caso, importantes. Pero puede suceder que las blancas cambien de opinión y vuelvan a jugar el alfil de "b5", pero en este caso las negras habrán ganado tiempo.



5...♕h4+ 6.g3 ♕e7 7.fxe5 ♗xe5 8.♘c3 ♘f6

Una interesante alternativa es 8...d4!? 9.♘d5 ♕c5.

9.♘f3 ♗g4 10.♗e2 ♗d6 11.♘b5 0-0 12.♘xd6 ♕xd6

Las blancas tienen los dos alfiles, pero el desarrollo de las negras es muy cómodo. La posición está igualada.

13.♘d4 ♘xd4 14.♗xd4 ♗h3

Las negras comienzan a explotar las debilitadas casillas blancas en el flanco de rey.

15.♗f1 ♗d7 16.♗g2 c5 17.♗xf6?

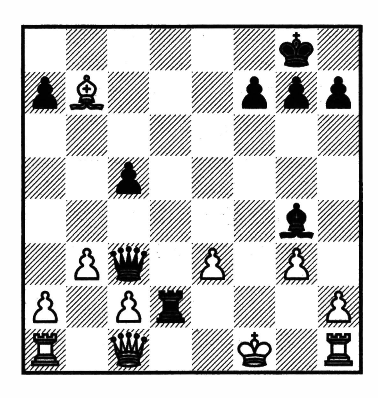
Demasiado ambicioso. Las blancas quieren ganar un peón, pero su falta de desarrollo y el debilitado flanco de rey hacen que resulte una empresa arriesgada. 17.♗b2 habría mantenido el equilibrio.

17...♕xf6 18.♗xd5 ♗g4! 19.♕c1 ♖ad8 20.♗xb7 ♖xd2! 21.♔xd2?

Ahora las negras obtienen una clara ventaja. Las blancas podían haber seguido resis-

tiendo con 21.♕xd2 ♕xa1+ 22.♔f2 ♕f6+ 23.♔g2 ♖d8 24.♕a5! (a 24.♕c1, sigue 24...♕c3!) 24...♕e7 (después de 24...♕b6 25.♕xb6 ♖d2+ 26.♔f1 axb6, las negras recuperan su peón, pero entretanto las blancas pueden sacar su torre y el resultado debería ser tablas) 25.♗f3 ♗xf3+ 26.♔xf3 ♖e8 27.♖e1 ♕e4+ 28.♔f2 ♕xc2+ 29.♖e2, con tablas casi seguras.

21...♖d8+ 22.♔e1 ♕c3+ 23.♔f1 ♖d2



24.♕e1?

Pierde por fuerza. La última posibilidad era 24.♕xd2 ♕xd2 25.h3 ♗e2+ 26.♔g1 ♕xc2 27.♗g2 (27.♖h2 ♕c3!) 27...♕b2 28.♖e1 ♕xa2 29.♔h2 ♗f3 30.♖hg1 ♗xg2 31.♖xg2 ♕xb3, y las negras tienen ventaja. Pero las blancas podrían hacer tablas, teniendo en cuenta que los peones negros del flanco de dama están desconectados.

24...♗h3+ 25.♔g1 ♕xc2

Una ilustración vívida de la debilidad inducida por 5...♕h4+.

26.♕c1

Las blancas se rindieron, sin esperar a 26...♖g2+.

Aunque hay ocasiones en que el método comparativo se utiliza conscientemente, no son muy habituales. No obstante, en cierto sentido se utilizan casi siempre. Cuando pensamos "¿dónde debería estar ese caballo: en 'c4' o en 'g3'?", en realidad estamos recurriendo a una comparación. No hay intento alguno por evaluar las consecuencias de estas dos alternativas en términos absolutos. Sencillamente, nos preguntamos cuál de esas jugadas es mejor. En este sentido amplio, la comparación es una parte importante del pensamiento ajedrecístico.

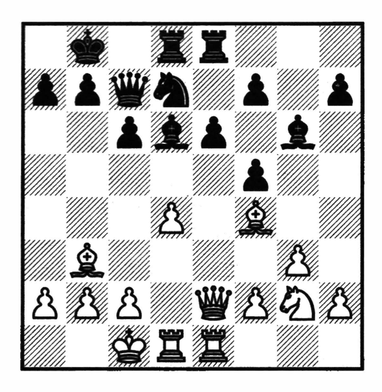
Obligue a pensar a su oponente

A veces es mejor pasar la responsabilidad de una decisión difícil al oponente. Puede estar contemplando, por ejemplo, la jugada ...h6, que permite un sacrificio de pieza, ♗xh6!? Usted examina de forma breve el sacrificio y resulta que es un completo caos, algo extremadamente difícil de evaluar. Sin embargo, las alternativas a ...h6 son más o menos equivalentes. Puede decidirse por ...h6 sin mayor reflexión, y pasar la responsabilidad de evaluar el sacrificio a su contrario, pues tendrá que invertir tiempo y llegar a una conclusión definitiva en lugar de usted. No hay nada más frustrante que pensar durante media hora, decidir que el sacrificio no es correcto y, tras haber jugado ...h6, encontrarse con la respuesta ♖ad1 en el espacio de segundos. Desde luego, hay muchos oponentes que utilizarían la lógica de que si usted ha pensado tanto tiempo acerca del mismo y lo ha permitido, es que debería ser incorrecto. Pero realizar su jugada con rapidez produce un cortocircuito en esta lógica. Ciertamente, su rival puede preguntarse si ha visto el sacrificio. Pero es obvio que es posible ignorar este tipo de lógica, pues sería ridículo permitir un sacrificio que condujese a una victoria clara. Por otra parte, si se enfrentase usted a un peligroso jugador de ataque, provocar a su rival a realizar un sacrificio, probablemente no fuese una buena idea.

Una jugada que "obliga a pensar a su adversario" da buen resultado cuando se encuentra usted en una posición ligeramente inferior. En tal caso, su oponente no tendrá claro si debe proseguir de forma posicional, en cuyo caso su ventaja puede resultar insuficiente para ganar, o bien entrar en terreno táctico, en cuyo caso, a costa de algún riesgo, podría lograr una ventaja más amplia. Si su oponente tiene una amplia ventaja para empezar, lo normal es que evite la táctica, puesto que, en

cualquier caso, tiene buenas opciones de ganar.

He aquí un ejemplo:



J. Nunn – S. Conquest
Hastings 1996-1997

Las negras no están bien, sobre todo a causa de la penosa posición de su alfil en "g6". Las blancas planean cambiar alfiles en "d6" y luego jugar ♘f4. Esto incrementará la presión sobre "e6" hasta un punto tal que ...f6 nunca será posible, y también elimina la posibilidad de que las negras jueguen ...♘f6 y ...♗h5. Tendrían, por supuesto, la opción de jugar ...♘f6-e4, pero el caballo puede expulsarse con f3 y quedarían con los mismos problemas.

La única forma de que las negras puedan mejorar su posición es ...f6, con idea de ...♗f7, o, si las blancas son negligentes, ...e5.

17...f6

Conquest realizó rápidamente este avance, que es una buena decisión práctica, en el sentido de "haga pensar a su oponente". Las blancas pueden tomar el peón con 18.♗xe6, pero esto supone clavar el alfil, lo que podría tener lamentables consecuencias. También pueden tomar el peón con 18.♗xd6 ♕xd6 19.♘f4 ♗f7 20.♘xe6, que viene a ser igual de complicado. Por último, las blancas podrían ignorar el peón ofrecido y seguir de forma posicional, aunque en este caso, las negras pueden jugar ...♗f7, y sus perspectivas mejorarían, como consecuencia de haber librado a su alfil de la trampa de "g6".

Me enfrentaba a una difícil decisión, y me llevó más de veinte minutos reconsiderar mi plan y decidir la inmediata captura del peón. También consideré continuar de forma posicional, pero me parecía que aunque las blancas mantendrían una indudable ventaja, progresar no estaba a mi alcance. Tenía mucho tiempo en el reloj, así que decidí analizar minuciosamente la captura del peón. Por último, llegué a la conclusión de que las blancas saldrían con una clara ventaja, pero me sentía un poco nervioso ¡al tomar el peón!

18.♗xe6!

La otra captura, 18.♗xd6 ♕xd6 19.♘f4 ♗f7 20.♘xe6, es menos precisa, en vista de 20...♘b6 (20...♗xe6 21.♗xe6 ♘f8 22.d5 cxd5 23.♖xd5 ♕xd5 24.♗xd5 ♖xe2 25.♖xe2 ♖xd5 26.♖e8+ ♔c7 27.♖xf8, y las blancas ganan) 21.♖d3 ♘d5 22.♗xd5 ♕xd5 23.♖e3 ♖xe6 24.♖xe6 ♗xe6 25.♕xe6 ♕xd4 26.♕xe3, con solo una ligera ventaja de las blancas.

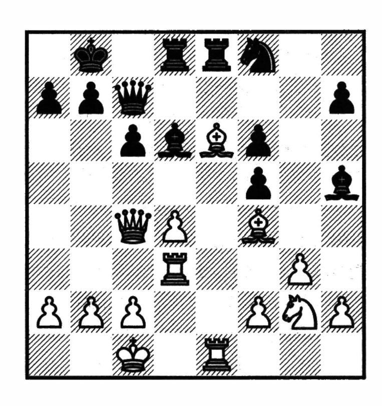
18...♘f8

Después de 18...♗f7 19.♕c4 ♘b6 20.♕b3, las blancas mantienen su material con mayor facilidad.

19.♕c4 ♗h5

La principal alternativa era hacer 19...♘xe6 20.♖xe6 ♗xf4+ (si 20...♕f7, 21.♖xd6, o 20...♗f7 21.♖xd6 ♖xd6 22.♕b4, ganan blancas) 21.♘xf4 ♗f7 22.d5 ♗xe6 23.♘xe6 ♕d6 24.♘xd8 ♖xd8 25.♕d3 ♕xd5 26.♕xd5 cxd5 27.♖d4, y los peones negros débiles conceden a las blancas un final de torres ganado.

20.♖d3!



No 20.♗xd6 ♕xd6 21.♗f7 ♖xe1 22.♖xe1 ♗xf7 23.♕xf7 ♕xd4, y las negras incluso tienen ventaja.

20...♘xe6

No hay nada mejor. Por ejemplo:

1) 20...b5 21.♕b3 ♘xe6 22.♖xe6 ♖xe6 23.♕xe6 ♗xf4+ 24.♘xf4 ♖e8 25.♕b3 ♖e1+ 26.♔d2 ♖d1+ 27.♔c3 ♗f7 28.♕b4, y las blancas consolidan su peón extra, conservando ventaja posicional.

2) 20...♘xe6 21.♖xe6 ♗xf4+ 22.♘xf4 ♗f7 23.d5 ♗xe6 24.♘xe6 ♕e5 25.♘xd8 ♖xd8 26.d6 ♕e1+ 27.♖d1 ♕xf2 28.♕e6, y el fuerte peón pasado es decisivo.

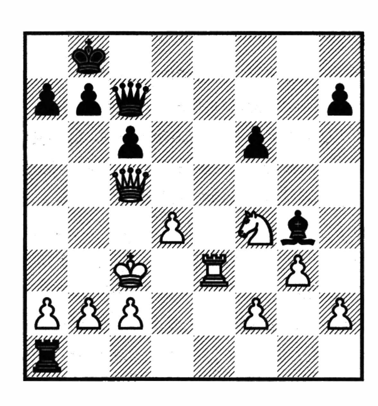
21.♖xe6 ♖xe6 22.♕xe6 ♗xf4+ 23.♘xf4 ♖e8 24.♕xf5

No hay razón por la que las blancas no deban tomar este segundo peón. Las negras disponen de un par de jaques, pero su contrajuego pronto se esfuma.

24...♖e1+ 25.♔d2 ♖d1+ 26.♔c3 ♗g4 27.♕c5

Aplicando el principio NATI. Después de 27.♕xg4 ♕a5+ 28.b4 ♕a3+ 29.♔c4 ♕xa2+ 30.♔c5 ♕xc2+ 31.♔d6, las blancas también podrían ganar, pero no tiene sentido analizar una línea así cuando existe una alternativa segura.

27...♖a1 28.♖e3



El contrajuego negro se ha apagado, y ahora las blancas pasan al ataque.

28...♗c8 29.♖e7 ♕d8 30.♘e6

Sin duda hay otras formas de ganar, pero forzar cambios es un enfoque seguro.

30...♗xe6 31.♖xe6 ♖xa2 32.♕d6+

Las negras se rindieron.

Aunque las negras recuperen su torre de "a2", las blancas se merendarán los peones del flanco de rey.

Omisiones y errores graves

Las omisiones y los errores burdos vienen a ser las dos caras de la misma moneda. Si se le escapa algo, y por suerte las consecuencias no son demasiado graves, entonces ha cometido una omisión. Si la consecuencia es catastrófica, entonces ha cometido un grave error.

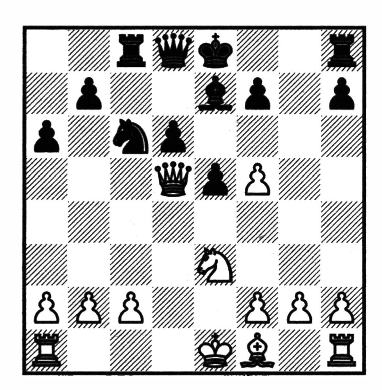
¿Por qué cometen errores burdos los ajedrecistas? Una razón es, obviamente, la falibilidad humana, pero la mayoría de los errores importantes no es fruto del azar. Hay varios factores que pueden incrementar considerablemente la probabilidad de que se cometa un grave error, y si estamos alerta ante estos factores, podemos tener un especial cuidado durante estos períodos de "alto riesgo".

La causa más común del error es una omisión previa. Supongamos que su oponente sacrifica de pronto una pieza y que este sacrificio constituye una absoluta sorpresa para usted. Se inicia entonces un típico tren de pensamiento: "Oh, ******, ¡esto se me ha escapado por completo! Parece fuerte. Quizá tenga incluso que rendirme. ¿Cómo puede habérseme escapado algo tan simple? ¡Qué estúpido! ¡Y eso que tenía una posición ganadora!". Pero esta reflexión no es muy constructiva. Cometer una seria omisión es un duro golpe para la propia autoconfianza, porque envía la mente a un torbellino y nos revuelve el estómago. Ningún cerebro puede funcionar debidamente en una situación así. La única solución real es tomarse el tiempo necesario hasta que el propio cerebro y el estómago se hayan tranquilizado. La dimensión del tiempo depende de la personalidad y fuerza de voluntad propias y, por supuesto, ¡de lo fuerte que sea la jugada de su contrario! Lo que es innecesario es una dosis excesiva de autorrecriminación ante el tablero, y si su personalidad tiende a hacerlo, trate de postergarlo hasta después de la partida (cuando, como cabe esperar, ya no sea necesaria). Esta es otra razón por la que apurarse de tiempo no es una buena idea. Si sucede algo inesperado, no tiene la posibilidad de un breve "tiempo muerto" para recuperar la compostura.

He aquí un ejemplo de reacción errónea, tomado de una de mis propias partidas.

J. Nunn – D. Cox
Torneo Internacional Juvenil
Norwich 1974
Siciliana Pelikan

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘db5 d6 7.♗f4 e5 8.♗g5 a6 9.♘a3 ♗e6 10.♘c4 ♗e7? 11.♗xf6 gxf6 12.♘e3 ♖c8 13.♘cd5 f5?! 14.exf5 ♗xd5 15.♕xd5



El tratamiento de la apertura por parte de las negras ha dejado mucho que desear, y las blancas tienen una considerable ventaja. Con un solo tiempo, podrán jugar c3, dejando a las negras sin compensación por su peón menos y las chirriantes debilidades de sus casillas blancas.

15...♘b4

Las negras tratan de forzar el avance ...d5, antes de que las blancas refuercen su control.

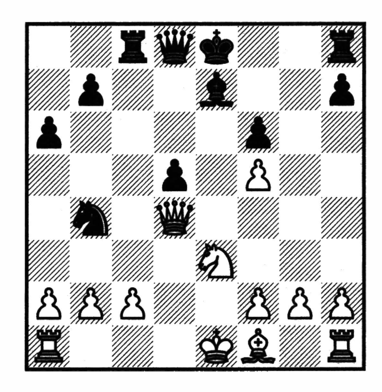
16.♕e4?

Era mucho más sencillo 16.♕b3. Después de 16...d5 17.a3 d4 18.axb4 dxe3 19.fxe3, las negras tienen poca cosa por los dos peones.

16...d5!

No había comprendido que esta jugada era posible, aunque, retrospectivamente, es difícil imaginar cualquier otra continuación a la jugada anterior de las negras. Vi de inmediato que la posición se volvería mucho más complicada de lo necesario, y la convicción de que me había perdido fue el detonante de lo que siguió.

17.♕xe5 f6 18.♕d4



En este punto estaba empezando a preocuparme, no por 18...♘xc2+ 19.♘xc2 ♖xc2 20.♕a4+ ♖c6 21.♗xa6! 0-0 22.♗b5, seguido de 23.0-0, con dos peones de ventaja, sino por 18...♗c5. Después de 19.♕d2 ♕e7, las negras disponen de algunas feas amenazas, mientras que las blancas se han retrasado un tanto en desarrollo. En realidad, las blancas deberían conservar una mejor posición con 20.0-0-0!, pero, por supuesto, las blancas ya no tienen esa clara ventaja de la jugada 15.

18...♖xc2!?

Esta jugada no es especialmente buena, pero ejerció un efecto devastador sobre mí, porque se me había escapado por completo. Al haber omitido a estas alturas dos jugadas de mi oponente, fui presa del pánico. Vi horribles amenazas, como 19...♕a5 y 19...♘c6, seguido de ...♗b4+, y pronto decidí que debía movilizar cuanto antes mis piezas del flanco del rey. Vi que después de 19.♗d3 ♘xd3+ 20.♕xd3 ♕a5+ (o 20...♗b4+), tendría que jugar ♔f1, aunque la posición resultante no parecía demasiado mala. Mi rey podría ponerse a cubierto con g3 y ♔g2, liberando a la otra torre. Además, el peón "d" negro sería muy débil. Pero, por desgracia, mi cerebro dejó de funcionar.

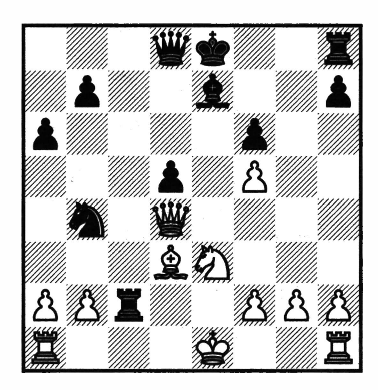
19.♗d3??

Ver el diagrama siguiente

19... ♗c5

Las blancas se rindieron.

Estoy seguro de que casi todos los jugadores han experimentado en algún momento este tipo de desorientación, causada por un error que inmediatamente conduce a otro, mucho más importante. Un examen tranquilo de la posición, tras 18...♖xc2, habría revelado que las blancas siguen estando claramente mejor, después de 19.♗e2 (amenazando 20.♗h5+, seguido de 0-0). Por ejemplo: 19...♖g8 20.♗h5+ ♔f8 21.0-0 ♗c5 22.♕h4, o bien 19...♗c5 20.♕g4 ♕a5 21.0-0.



Señales de advertencia

Una de las razones más habituales para equivocarse es no tener en cuenta las señales de advertencia. La táctica rara vez cae del cielo como un rayo. Normalmente, hay algunas debilidades, perceptibles de antemano, que la táctica trata de explotar. Cuando vea una vulnerabilidad potencial, vale la pena buscar con detenimiento jugadas tácticas para explotar esa debilidad de su oponente.

En una ocasión jugué 100 partidas contra Mike Cook, a 10 minutos (para él) y 5 (para mí). Por entonces, Mike tenía una fuerza aproximada de 2.300 Elo. Más o menos en mitad de la serie (que, por cierto, acabé ganando 88-12), me explicó su decepción:

"Pensaba que vería muchos conceptos estratégicos de alto nivel en estas partidas, pero lo único que aprendí fue PSQC".

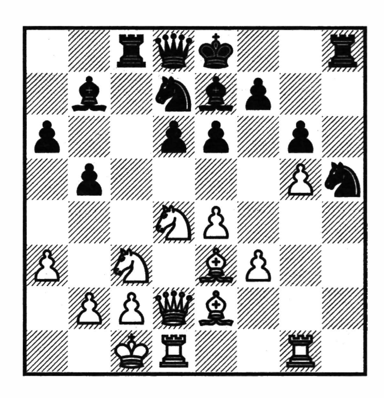
"¿PSQC?".

"Piezas sueltas que caen".

Durante las partidas restantes, vi lo que quería decir. La mayoría de las partidas se decidieron por un juego táctico relativamente sencillo, relacionado con piezas indefensas, cuando estas piezas sueltas acaban cayendo.

Ahora, siempre que veo una combinación de ese tipo (y ocurren muy a menudo) pienso "PSQC".

En el diagrama, la "PS" de "h8" debería haber sido para las negras una señal de advertencia que les indujese a examinar con cuidado posibles secuencias tácticas.



M. Chandler – W. Beckemeyer
Bundesliga 1987

16...♘b6?

Entrando directamente en la red.

17.♘dxb5! axb5 18.♕d4

Y las blancas ganaron fácilmente.

Lo sorprendente de este ejemplo es que la jugada inicial de la combinación es uno de los golpes tácticos más frecuentes en la Siciliana. Se diría que la idea de seguir con cualquier otra cosa que no fuese ♗xb5+ o ♘xb5 no se les ocurrió a las negras.

Hasta excampeones mundiales pueden caer víctimas de una "PSQC", si tienen un mal día.

Ver el diagrama siguiente

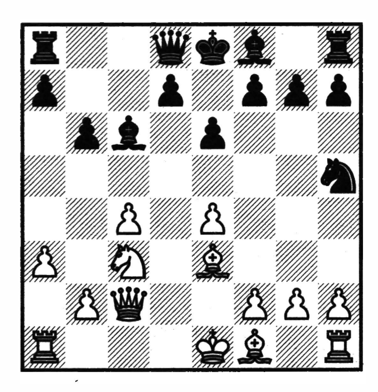
Las negras tienen ya una "PS" en "h5", y ahora añaden una segunda...

11...♗d6

Christiansen no daba crédito a sus ojos:

12.♕d1

Las negras se rindieron.



L. Christiansen – A. Karpov
Wijk aan Zee 1993

"¡PSQC!"

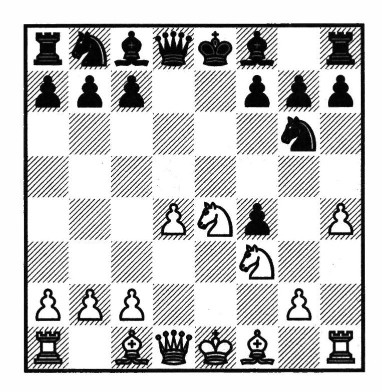
La dama blanca se había movido antes de "d1" a "c2", de modo que éste es un ejemplo de omisión de un posible retroceso (véase página 43).

Consideraremos ahora otras dos señales de advertencia, pero en general cualquier debilidad táctica puede dar al oponente una posibilidad de combinar. Cuando digo "debilidad táctica" no me refiero a peones aislados, alfiles malos u otras debilidades duraderas, porque éstas son "debilidades estratégicas". Una debilidad táctica es una vulnerabilidad a corto plazo, como una pieza indefensa, una potencial clavada o ataque doble, o una pieza encerrada. Las debilidades tácticas pueden existir solo durante una jugada, de modo que si su oponente crea una, debería buscar la forma de explotarla de inmediato.

Uno de los errores más comunes entre principiantes es permitir la clavada de la dama en la columna "e", pero hasta los Grandes Maestros pueden subestimar el peligro potencial de que dama y rey se encuentren situados en la misma columna.

Ver el diagrama siguiente

La posición del diagrama se produjo tras **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 ♘e7 4.d4 d5 5.♘c3 5...dxe4 6.♘xe4 ♘g6 7.h4**, momento en que Seirawan se enfrentaba al problema de la amenaza 8.h5, que permitiría recuperar el peón sacrificado en "f4". Como las negras han basado toda su estrategia en conservar ese peón, sería un duro golpe tener que entregarlo por las buenas.



B. Spassky – Y. Seirawan
Montpellier (Candidatos) 1985

7...♕e7?

Ejemplo de compromiso mayor. El objetivo de las negras es incordiar al caballo blanco. Desde luego, la primera reacción es jugar 8.♕e2, para evitar perder el caballo con ...f5. Sin embargo, si resulta que la clavada no es decisiva, las negras habrán dañado considerablemente su posición, porque la dama obstruye el desarrollo de su flanco de rey, quita la última casilla de fuga para el caballo de "g6" y provoca una clavada sobre la columna "e". Estos defectos son, desde luego, tan serios que esta jugada entra en la categoría "tiene que trabajar" (véase página 22). La potencial alineación sobre la columna "e" y el hecho de que las negras se hayan comprometido tan seriamente, son claras señales de advertencia, en el sentido de que Seirawan no prestó la atención debida.

8.♔f2!

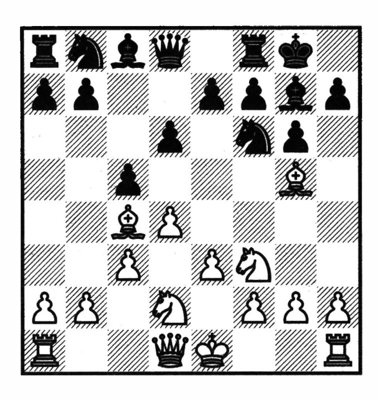
De pronto resulta que no es posible hacer 8...♕xe4, debido a 9.♗b5+ ♔d8 10.♖e1, y la dama negra queda clavada, a causa del mate en "e8". En consecuencia, las negras están obligadas a modificar por completo su plan,

poniéndose de manifiesto todos los defectos de la jugada ...♕e7.

8...♗g4 9.h5 ♘h4 10.♗xf4 ♘c6 11.♗b5 0-0-0 12.♗xc6 bxc6 13.♕d3 ♘xf3 14.gxf3 ♗f5 15.♕a6+ ♔b8 16.♘c5 ♗c8 17.♕xc6 ♖xd4 18.♖ae1 ♖xf4 (si 18...♕xc5?, 19.♗xc7++) **19.♕b5+ ♔a8 20.♕c6+ ♔b8 21.♖xe7 ♗xe7**, y las blancas ganaron fácilmente.

Por supuesto, 8.♔f2 no es una jugada muy usual, y no es difícil imaginar que a Seirawan se le escapase. En partidas abiertas, las blancas no suelen privarse voluntariamente del derecho a enrocar, y en la mayoría de las posiciones sería una pérdida de tiempo que las negras comenzasen a analizar jugadas de rey a la segunda fila. ¿Por qué, entonces, pueden esperarse de antemano jugadas como ♔f2? Esta es, realmente, la clave de las señales de advertencia: te dicen cuándo debes ocuparte de inusuales motivos tácticos, que solo pueden justificarse debido a la potencial vulnerabilidad de la posición contraria.

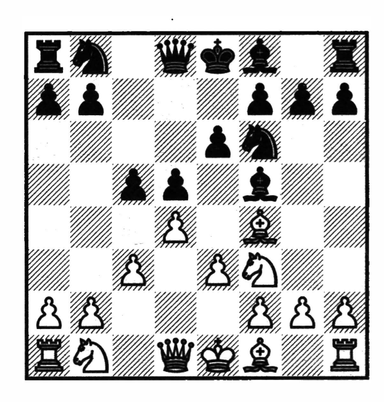
Nuestra última señal de advertencia es la diagonal débil. He aquí un ejemplo vívido:



Ye Rongguang – L. Van Wely
Amberes (Grupo *Crown*) 1997

A la posición del diagrama se llegó tras **1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.♗g5 ♗g7 4.♘bd2 0-0 5.e3 d6 6.♗c4 c5 7.c3**. Ahora, Van Wely decidió desarrollar su alfil por "b7", y jugó **7...b6??** La diagonal por la debilidad "h1-a8" es más que evidente, pero Van Wely había omitido la sencilla continuación **8.♗xf6 ♗xf6 9.♗d5**, que gana pieza. La partida finalizó así: **9...♗a6 10.♗xa8 d5 11.c4 dxc4 12.0-0 cxd4 13.exd4 ♗xd4 14.♘xc4**, y las negras se rindieron. Este horrible desastre fue el resultado directo de no tomar en cuenta la señal de advertencia de la "torre encerrada de a8". De haberse fijado un poco más, Van Wely sin duda habría visto ♗xf6. El problema aquí fue psicológico. Las blancas nunca realizarían una jugada tan antiposicional como ♗xf6, cediendo la pareja de alfiles sin una buena razón, de modo que Van Wely no la consideró como posibilidad. Sin embargo, lo cierto es que ¡una pieza de ventaja constituye una muy buena compensación a cambio de la pareja de alfiles!

Curiosamente, otro desastre similar "en diagonal" ocurrió en una partida del Open, dentro del mismo evento.

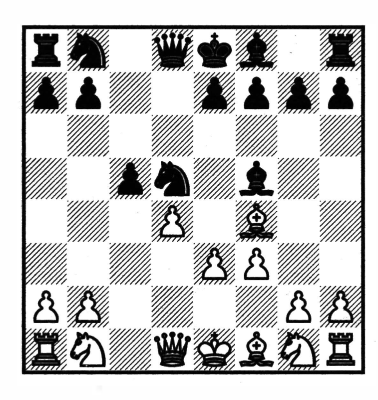


A. Stefanova – S. Giddins
Amberes (Open) 1997

Después de **1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.♗f4 c5 4.e3 ♗f5 5.c3**, las negras decidieron proseguir su desarrollo con la jugada natural **5...e6?** (diagrama), ignorando el peligro de dejar las casillas blancas del flanco de dama expuestas, por el desarrollo del alfil por "f5", e impedir su posible regreso con ...e6. Las negras sin duda tuvieron en cuenta líneas como 6.♗b5+ ♘c6 7.♘e5 ♖c8 8.♕a4 ♕b6, y las blancas no pueden presionar con más piezas sobre "c6". Sin embargo, se les escapó el hecho de que el caballo de "b8" es la única pieza que puede interponerse en la diagonal

"b5-e8". Así pues, **6.♗xb8!** dejó a Giddins en situación comprometida. Después del jaque en "b5", las negras tendrán que mover su rey, pues 7...♘d7 perdería (por 8.♘e5). En la partida siguió **6...♖xb8 7.♗b5+ ♔e7 8.dxc5**, y las negras perdieron pronto. Quizá fuese ligeramente mejor 6...♕xb8 7.♗b5+ ♔d8, pero en cualquier caso la posición negra no es precisamente envidiable. Aquí intervinieron tres factores que llevaron a la omisión de las negras: no haber tenido en cuenta la señal de advertencia "debilidad sobre la diagonal 'b5-e8' ", la naturaleza antiposicional de ♗xb8 y el efecto soporífero de la poco ambiciosa apertura blanca.

Un motivo similar se produjo en la posición del diagrama siguiente, a la que se llegó después de las jugadas **1.d4 ♘f6 2.♗g5 ♘e4 3.♗f4 d5 4.e3 ♗f5 5.f3 ♘f6 6.c4 c5?! 7.cxd5 ♘xd5**



M. Adams – L. Van Wely
Tilburg 1996

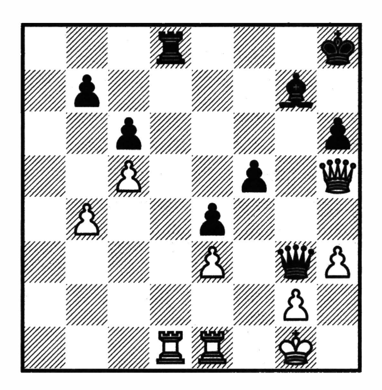
8.♗xb8!

Las negras están obligadas a entregar pieza, debido a los calzoncillos e3-e4. Las consecuencias fueron, esta vez, menores, ya que tras los movimientos **8...♘xe3 9.♗b5+ ♗d7 10.♗xd7+ ♕xd7 11.♕e2 ♘xg2+ 12.♕xg2 ♖xb8 13.dxc5 g6 14.♘c3 ♗g7**, las negras lograron alguna compensación por la pieza y consiguieron hacer tablas.

Nos ocuparemos de la cuestión de cómo continuar después de haber cometido una omisión en "Defensa" (página 84).

Jugadas "difíciles de ver"

Otro tipo de omisión es el simple "punto ciego". En este caso no se trata de una mala evacuación, sino de una jugada, suya o de su oponente, que sencillamente no se nos ocurre en absoluto. Esto se debe a que la jugada tiene algo raro, de modo que no encaja en ninguno de los modelos estándar. He aquí un claro ejemplo.



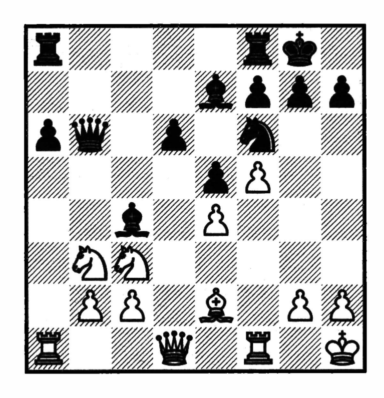
U. Andersson – A. J. Mestel
Londres (Philips & Drew) 1982

Juegan las negras. Mestel continuó con **29...♖d5**, y la ventaja material de las blancas acabó siendo suficiente para ganar. Sin embargo, las negras podían haber forzado la rendición inmediata con 29...♖d2!, que gana una torre o da mate. Es cierto que Mestel estaba algo apurado de tiempo, pero aun así no es difícil calcular esta sencilla combinación, *siempre y cuando la idea nos pase por la cabeza.*

Cuando hay dos piezas lineales enfrentadas, las opciones normalmente se limitan al cambio por nuestra parte, permitir que el cambio lo haga el oponente, o bien apartar la pieza atacada. Es poco habitual que la pieza recorra parte del trayecto hacia la pieza contraria. La excepción es cuando hay un jugoso puesto avanzado en algún punto de una columna abierta, que prácticamente pide a gritos aparcar en él una pieza. No fue ese el caso aquí, de modo que la jugada ganadora era algo difícil de ver. No obstante, es sorprendente

que Mestel efectuase, en realidad, una jugada a lo largo de la columna, por lo que podía haber visto que era imposible para las blancas tomar la torre después de que ésta jugase a "d2". Obviamente, el hecho de que la torre quedase indefensa constituyó bloqueo mental suficiente para causar la omisión.

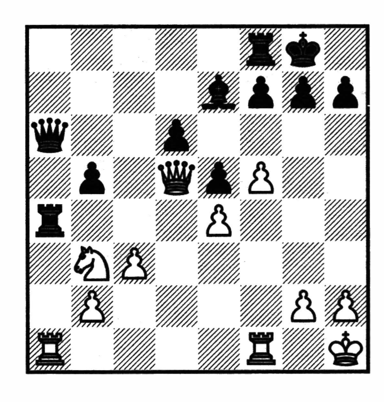
Llamo a tales jugadas a lo largo de la línea de ataque (sin capturar la pieza atacante) *jugadas colineales*. A menudo son difíciles de detectar cuando la pieza atacada se aleja de la pieza atacante. He aquí un ejemplo de la teoría de aperturas: **1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e6 8.0-0 ♘bd7 9.f4 ♕c7 10.f5 ♗c4 11.a4 ♗e7 12.♗e3 0-0 13.a5 b5 14.axb6 ♘xb6 15.♗xb6 ♕xb6+ 16.♔h1**



M. Tal – R. Fischer
Curaçao (Candidatos) 1962

En esta posición, las blancas quieren cambiar alfiles de casillas claras, lo que les reportará ciertas ventajas, como presión sobre el peón "a" aislado en una columna semiabierta y la posibilidad de llegar a una posición de caballo bueno contra alfil malo, ocupando el caballo la casilla "d5" (por ejemplo, si las blancas juegan ♖a2, entonces ♘d2-c4-e3-d5). Fischer encontró una solución sencilla y elegante a los problemas de las negras: **16...♗b5!** Esta jugada *colineal* deja a las blancas con tres opciones: permitir que el alfil siga en "b5", o tomarlo con ♘xb5 o ♗xb5. Si las blancas ignoran el alfil, la siguiente jugada negra será ...♗c6, atacando el peón débil de "e4" y apoyando la ruptura ...d5. Para responder a estas amenazas, las blancas se verán obligadas a jugar ♗f3, pero esta casilla difícilmente es la más activa para el alfil. Las negras obtendrían buen contrajuego con ...a5-a4, y el peón de "b2" sería vulnerable. La segunda opción, 17.♘xb5, cambia el caballo que las blancas esperaban situar en "d5", y retira el peón débil "a" de la columna semiabierta. El resultado sería tablas casi seguras, en vista de los alfiles de distinto color, pero ésta era la mejor opción de las blancas.

Fisher jugó 16...♗b5 en dos partidas, y sus dos oponentes eligieron la tercera opción, continuando las partidas con **17.♗xb5 axb5 18.♘d5 ♘xd5 19.♕xd5 ♖a4!** (una segunda jugada *colineal*, presionando sobre "e4"; si las blancas toman, entonces su peón "b" tendrá problemas) **20.c3 ♕a6**



Las blancas no solo no tienen ventaja, sino que incluso están ligeramente peor. Su dama parece impresionante en "d5", aunque es el caballo el que debería estar en esta casilla, pero no tiene una ruta para alcanzarla y, desde luego, tras ...♗g5, quedará virtualmente inmovilizado. Las negras pueden mejorar su posición con ...h6 y ...♖c8-c4, por ejemplo.

La partida de Tal continuó con **21.♖ad1 ♖c8 22.♘c1 b4 23.♘d3 bxc3 24.bxc3**, y ahora 24...♖xc3 habría dejado a las negras con peón de ventaja y una buena posición. En la partida posterior Unzicker – Fischer, Olimpiada de Varna 1962, el Gran Maestro alemán eligió **21.h3**, pero perdió en solo cinco jugadas más: **21...♖c8 22.♖fe1 h6 23.♔h2 ♗g5**

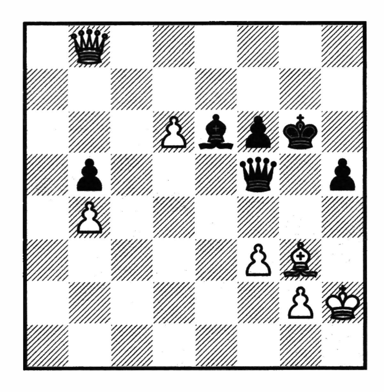
24.g3? ♕a7 25.♔g2 ♖a2 26.♔f1 ♖xc3

La conducción de esta partida, por parte de Fischer, fue realmente impresionante.

Los retrocesos son otro potencial punto ciego. Si ha jugado una pieza de A a B, la idea de volver a moverla de B a A es difícil de asumir.

El tercer tipo de jugada difícil de captar es la "jugada indecisa", que se produce cuando una pieza puede jugar de A a B o C. Usted decide que es malo moverla a C y la juega a B. A la jugada siguiente, sería bueno trasladarla de B a C, pero usted no lo tiene en cuenta porque es precisamente la jugada que descartó unos momentos antes.

He aquí un ejemplo.



J. Nunn – R. Filguth
Mundial de Estudiantes por equipos
México 1977

Las negras tienen una posición verdaderamente lamentable, con peón menos y su rey algo expuesto, y las blancas con un peón "d" pasado que requiere constante observación. Sin embargo, los alfiles de distinto color hacen muy difícil la victoria y, además, las negras encontraron una excelente idea defensiva:

1...h4!

Ahora 2.♗xh4 ♕f4+ 3.♗g3 ♕h6+ conduce a jaque perpetuo, de modo que intenté...

2.d7 ♗xd7

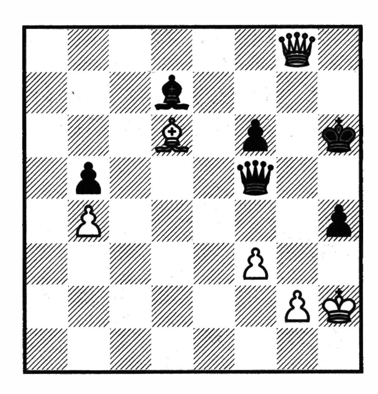
No, por supuesto, 2...hxg3+ 3.♕xg3+, seguido de 4.d8♕.

3.♕g8+ ♔h6

La mejor jugada para las negras. Después de 3...♔h5 4.♗xh4!, las negras estarían más o menos obligadas a jugar 4...♔h6, en cuyo caso las blancas tendrían un tiempo extra. En realidad, incluso esta línea solo ofrecería a las blancas posibilidades mínimas de victoria, porque no hay nada forzado, y el cambio del peligroso peón "d" blanco por el "h" contrario ha favorecido claramente a las negras.

Después de la textual, 4.♗xh4 ♗e6 permite a las negras defenderse cómodamente.

4.♗d6



Mi oponente pareció sorprendido por esta jugada, que plantea la fea amenaza 5.♗f8+ ♔h5 6.♕h8+ ♔g6 7.♕g7+ ♔h5 8.♕h6++. Esta amenaza es muy difícil de impedir. Por ejemplo: 4...♕g6 5.♗f4+ ♔h5 6.♕h8+, 4...♕g5 5.♗f8+ ♔h5 6.♕h7+ y 4...♕h7 5.♗f4+ no sirven de ayuda.

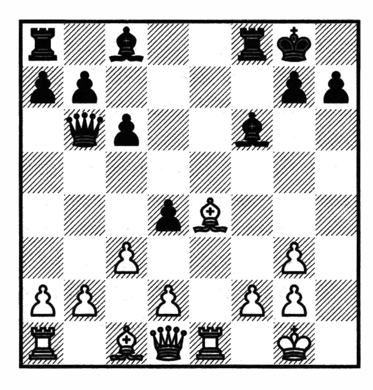
Basándose en estas líneas, las negras concluyeron que no había defensa y se rindieron.

Filguth había omitido la simple 4...♔h5!, después de lo cual las blancas no tienen posibilidades de ganar. Razón: había descartado llevar el rey a "h5" en su jugada anterior, aunque dadas las nuevas circunstancias, era la única posibilidad salvadora.

Puedo decir, de pasada, que soy uno de esos jugadores que se levanta del tablero casi después de cada jugada (pero aun caminando en torno a la mesa, sigo pensando acerca de la posición). Sin embargo, después de hacer ♗d6, permanecí sentado. Cuando los jugadores tienen la posición completamente ganada, a menudo se quedan ante el tablero, a fin de aceptar la rendición de su oponente, y sospe-

cho que Filguth interpretó así mi inusual inmovilidad. En realidad, por supuesto, estaba buscando frenéticamente una buena respuesta a ...♔h5.

Yo parezco ser especialmente proclive a omitir las jugadas "indecisas".



J. Nunn – J. de la Villa
Interzonal de Szirak 1987

En esta posición, las blancas tienen un peón de ventaja, pero aún deben desarrollar sus piezas del flanco de dama. Aquí descarté hacer 18.♕b3+, debido a que tras 18...♔h8 19.♕xb6 axb6, es difícil para las blancas proseguir con su desarrollo. No es posible 20.d3, a causa de la presión sobre "c3", y a 20.c4 sigue 20...d3! 21.♗xd3 ♗d4 22.♖f1 ♗g4, que deja a las blancas totalmente paralizadas. Las negras podrían continuar con ...♖ae8 y ...♗e2, ganando, eventualmente, el peón de "f2" y planteando posibles amenazas de mate sobre la columna "h".

En consecuencia, jugué **18.♕c2!** que, además de atacar "h7", amenaza desarrollar las piezas del flanco de dama, con 19.d3 y 20.♗f4. Las negras respondieron **18...d3!?**, basándose en la clave táctica 19.♗xd3? ♕xf2+! 20.♔xf2 ♗d4+ 21.♔e2 ♗g4++. Pero jugué **19.♕xd3 ♗xc3 20.bxc3 ♕xf2+ 21.♔h2 ♕xe1 22.♗a3!**, ganando, tras inmensas complicaciones. Sin embargo, la simple 19.♕b3+ habría sido muy fuerte. Después de 19...♕xb3 (pues de otro modo, las blancas cambian damas y toman en "d3") 20.axb3 ♖d8 21.♖e3, las blancas ganan el peón, tras lo cual las negras no tienen gran cosa a cambio de sus dos peones de déficit.

Ni siquiera consideré 19.♕b3+, por la sencilla razón de que la había descartado en el turno anterior. No se me ocurrió que el tiempo "extra" ...d3 era muy útil para las blancas, porque debilita seriamente el peón "d" negro y, a diferencia de la línea con 18.♕b3+, las blancas no han debilitado la casilla "d4", jugando c3-c4.

Vale la pena tratar de detectar los errores repetitivos en el propio juego. Hoy día, con la disponibilidad de fuertes programas de ordenador, encontrar errores tácticos es muy fácil. En mi caso, repaso siempre mis partidas con *Fritz*, ¡que a menudo encuentra cosas sorprendentes!

Apuros de tiempo

El consejo aquí es muy simple: es esencial que no caiga en apuros de tiempo. Esto plantea de inmediato la cuestión de a qué llamamos apuros de tiempo. Algunos se dejan llevar por el pánico cuando les quedan 10 minutos para 10 jugadas, mientras que otros parecen muy tranquilos hasta que no entran en los últimos 30 segundos.

Propongo una definición: puede considerarse que se está apurado de tiempo cuando se tiene menos de un minuto para cada jugada restante. En mi opinión, éste es el límite más bajo que garantice un nivel aceptable de juego. Por supuesto, es posible jugar bien incluso con menos tiempo, pero realmente es tentar a la suerte. Si no surgen problemas inesperados, ninguna sorpresa, ni se requieren decisiones conflictivas, es posible que salga más o menos ileso, pero ¿podría estar usted seguro de que no va a producirse nada de eso? Los adictos a los apuros de reloj le mostrarán las notables partidas que han ganado, a pesar del escaso tiempo que les quedaba. Pero es muy probable que no le muestren las mucho más numerosas que han perdido a causa de esos mismos apuros de tiempo.

Si cae regularmente en apuros de reloj, según esta definición, entonces es que está ha-

ciendo algo mal y que casi seguro le está costando buenos puntos.

Las razones para caer en apuros de tiempo son numerosas. He aquí una selección de las más frecuentes:

1) Indecisión. Es probable que ésta sea la razón más común. Si invierte mucho tiempo sopesando una y otra vez sus decisiones, inevitablemente caerá en apuros de tiempo. El enfoque pragmático que recomiendo en este libro podría ayudarle. Si le parece que, tras una larga reflexión, normalmente acaba decidiéndose por aquella jugada que quería realizar de inmediato, entonces aprenda a confiar más en su intuición.

2) Preocuparse demasiado por pequeñas cuestiones. No tiene sentido pensar durante media hora acerca de una posible ventaja o desventaja, es decir, lo que un ordenador calificaría de "0,1 de peón". Esto es casi seguro que no le costará a usted un medio punto. La pieza que deje colgada durante sus apuros de reloj probablemente sí.

3) Concederse a sí mismo una excusa. A quienes no sufren de esta particular dolencia, esto puede parecerles ridículo, pero es muy común. En estos casos, hay una reticencia (posiblemente inconsciente) a admitir que se ha perdido a causa de un mal juego, de modo que los problemas con el reloj constituyen una explicación alternativa. Si después de una partida, está usted diciéndole a otros jugadores "tenía una posición perfectamente buena, hasta que caí en apuros de tiempo", entonces es probable que esté usted afectado, hasta cierto punto, de esa enfermedad. Realmente, es una actitud absurda. El reloj forma parte integral del juego, tanto como las piezas y el tablero, y perder a causa de los apuros de tiempo no es diferente a perder por haber jugado mal: sigue siendo un cero en el casillero de la tabla de clasificación. La única diferencia es que si queda usted muy apurado de tiempo, perderá casi con absoluta certeza. Si juega más rápidamente, puede perder a causa de un juego flojo, pero puede que no sea así. La mejor forma de progresar es ganar experiencia ante el tablero, y si sus partidas se convierten sistemáticamente en un caos debido a los apuros de reloj, no es probable que pueda aprender mucho de ellas.

Si tiene problemas con el reloj, y a causa de alguno de los puntos antes mencionados, le sugiero que retenga estas recomendaciones:

1) Llegue a la partida con tiempo, ¡que es la forma más evidente y simple de ahorrar tiempo!

2) No pase mucho tiempo considerando qué apertura jugará. Si tiene usted el lujo de conocer más de una apertura, debería decidir esta cuestión antes de la partida.

3) No piense en jugadas teóricas. Algunos jugadores invierten una cantidad desproporcionada de tiempo para llegar a una posición que conocen. Un caso extremo fue una partida que jugué, con blancas, contra Stohl, en la variante del Peón Envenenado, una apertura que ambos conocemos bien. Yo jugué una línea que se suponía conducía a la igualdad. Mi oponente estaba tan preocupado por la mejora que creía iba a plantearse, que sopesaba minuciosamente cada jugada, intentando adivinar de antemano la supuesta mejora. Cuando finalmente se produjo, avanzado el final, había empleado 90 de sus 120 minutos en alcanzar una posición que conocía perfectamente. La "mejora", cuando por fin se planteó, era algo inesencial, pero gracias a la falta de tiempo de Stohl, pude ganar la partida.

4) No emplee el tiempo pensando en jugadas forzadas. Su oponente toma una pieza. De pronto, usted ve que, tras retomar, su rival dispone de una posibilidad que no había visto. No piense, limítese a retomar la pieza. Pensar no solo es una pérdida de tiempo, sino que alerta a su oponente, en el sentido de que hay algo que le preocupa. Es posible que si no había visto antes esa posibilidad, tampoco la vea ahora. Por supuesto, puede asegurarse de que retomar la pieza es la única posibilidad, pues de no ser así podría omitir una fuerte jugada intermedia.

5) El ajedrez trata de tomar decisiones. Postergar una decisión no significa necesariamente que la decisión será mejor. Trate de adquirir el hábito de preguntarse: ¿es beneficioso seguir pensando?

No daré ningún consejo sobre qué hacer

cuando se encuentre en apuros de tiempo, puesto que tal situación no debería producirse.

Si su oponente se encuentra apurado de tiempo, el principal consejo es permanecer tranquilo. Porque es muy fácil emocionarse y comenzar a realizar sus jugadas con la misma rapidez que su adversario, y esa no es la forma de explotar su ventaja de tiempo. Tendría que evitar pensar "*debo* tratar de ganar durante sus apuros de tiempo", y luego embarcarse en alguna aventura dudosa que nunca hubiese intentado en circunstancias normales. Esto solo se justifica si tiene usted una posición mala o perdida, y los apuros de tiempo son su única esperanza. Dada una elección entre una continuación tranquila y una continuación aguda, igualmente buena, elija la continuación aguda, pero un oponente en apuros de tiempo no es justificación para efectuar a sabiendas una jugada inferior.

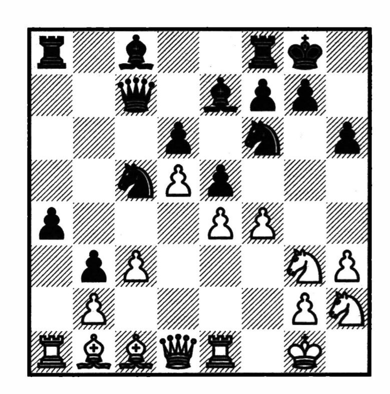
Los jugadores que se encuentran en apuros de tiempo tienden a gastar la mayor parte del que les queda en analizar continuaciones tácticas, forzadas, a fin de no permitir ningún truco táctico. Cuando se trata de estrategia, probablemente optarán por una jugada "estándar" si la suya no plantea una amenaza concreta. A menudo, esta jugada "estándar" formará parte de un plan para trasladar una pieza mal situada a una mejor casilla. Si se ven privados de un plan así, entonces el resultado normal será la confusión o una jugada cualquiera. Con suerte, puede utilizar usted las jugadas anteriores al control para lograr una ventaja posicional, que le permitirá encarar en buenas condiciones la siguiente fase de la partida.

Pereza

La pereza se manifiesta en el tablero de dos formas. La primera es cuando tiene una complicada posibilidad, pero decide no analizarla sobre la base de que sería demasiado trabajo. Note que no es lo mismo que el principio NATI mencionado en la página 18. Eso representa una valoración consciente del equilibrio entre el tiempo invertido y la posibilidad de encontrar una mejor jugada. Entra en escena cuando existe una alternativa adecuada que puede jugarse sin apenas cálculo. La pereza, por otra parte, significa descartar deliberadamente una jugada que podría resultar muy fuerte. Perder una partida porque ha omitido una jugada es una cosa, ¡pero perderla porque ha encontrado la jugada correcta y no se ha dignado analizarla es otra muy distinta!

Una segunda forma de pereza más comprensible es cuando su adversario dispone de una posibilidad irritante. Tiene que considerar esa misma posibilidad en cada jugada hasta que se harta de ella e invierte un tiempo en erradicarla por completo. La manifestación más corriente de esta forma de pereza es impedir un posible jaque del oponente. Tiene que calcular el jaque en cada línea, y al final decide eliminar el jaque moviendo su rey. Hay, por supuesto, muchas situaciones en las que una jugada así es perfectamente razonable, pero hay muchas otras en las que constituye una pérdida de tiempo importante. Cuando está justificada una jugada así, normalmente se debe a una razón concreta y no, desde luego, porque resulte molesto calcular un poco más.

He aquí un ejemplo inusual de pereza:



J. Nunn – Xie Jun
Hastings 1996-1997

En esta posición se me ocurrió que, en un momento dado, las negras podrían sacrificar un peón con ...a3. Comencé a calcular líneas como 21.♘f3 exf4 22.♗xf4 a3 23.♖xa3 ♖xa3 24.bxa3, y me preguntaba si las negras ten-

drían compensación suficiente por el peón. Decidí que no era así, porque el caballo blanco de "d4" es molesto para las negras, porque amenaza situarse tanto en "c6" como en "f5". Comencé a calcular más y más líneas, y en cada una de ellas tuve que tener en cuenta la posibilidad ...a3. Al final, me harté y decidí suprimir el avance.

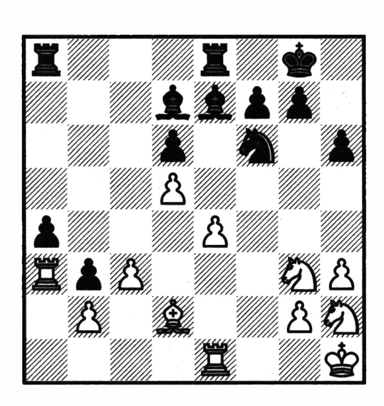
21.♖a3?

Mi razonamiento fue que puesto que la torre está bloqueada por ambos alfiles y era improbable que fuese capaz de asumir una función útil en la primera fila, podría de esta forma cumplir la tarea de impedir ...a3. En mi fuero interno era, sin embargo, consciente de que esta jugada resultaba muy artificial, y mi "lógica" no fue sino la materialización de ceder a la pereza.

Un razonamiento más sensible hubiera sido observar que la mayoría de peones negros en el flanco de dama sería muy buena en el final, de modo que las blancas deberían forzar la decisión en el medio juego. Por el momento, las blancas no tienen que preocuparse por ...a3, puesto que el alfil de "b1" impedirá coronar al peón "b" durante varias jugadas.

Así, lo correcto era 21.f5, para jugar ♘g4 o ♘h5, a fin de eliminar al caballo defensivo. Puesto que la posición de las blancas en el diagrama no es especialmente buena, deberían contentarse con un sacrificio en "h6", que conduce a jaque perpetuo.

21...♗d7 22.♗d3 ♕b6 23.♔h1 exf4 24.♗xf4 ♘xd3 25.♕xd3 ♕f2 26.♕d2 ♕xd2 27.♗xd2 ♖fe8



Las cosas no han ido muy bien para las blancas. Su torre sigue estando en la ridícula casilla "a3", las negras tienen la pareja de alfiles y el peón "e" blanco es débil. Todo esto conforma clara ventaja para las negras, y la razón principal fue la perezosa jugada 21.♖a3.

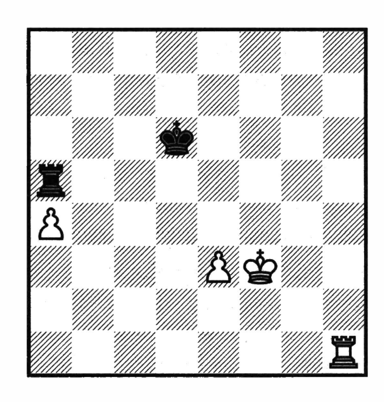
Determinación

De todas las cualidades personales que son importantes ante el tablero, la determinación probablemente sea la más significativa. Algunos jugadores, al enfrentarse a una pesada tarea defensiva, como defender un final inferior y prolongado, sufren una crisis de voluntad. Ven el panorama delante de ellos, con la perspectiva distante de a lo sumo un medio punto, y se vuelven displicentes. El resultado es, bien una débil resistencia, bien la decisión de apostarlo todo a una carta dudosa. Una vez perdida la oportunidad, consideran que pueden rendirse con elegancia. Una conducta así no es, desde luego, una receta para el éxito.

Hasta los jugadores más fuertes pueden resignarse ante la perspectiva de la inevitable derrota, al extremo de que son incapaces de percibir cuando se les presenta una posibilidad de salvación.

He aquí un par de notables ejemplos.

La posición que sigue está fácilmente ganada, y es difícil imaginar que Kasparov pueda permitir que se cree una posición de tablas, pero eso fue precisamente lo que sucedió.

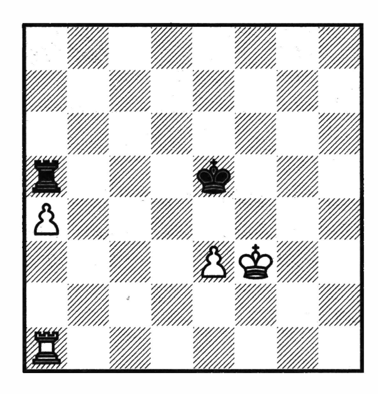


G. Kasparov – N. Short
Campeonato Mundial de la PCA (9ª)
Londres 1993

45.♖a1

No es una jugada particularmente precisa, pero no echa por tierra la victoria. Las blancas deberían situar su torre en la cuarta fila y llevar su rey a "b4". Así, 45.♖d1+ ♔e5 46.♖d4, o bien 45.♖h6+ ♔c7 46.♖h4, habrían ganado fácilmente.

45...♔e5

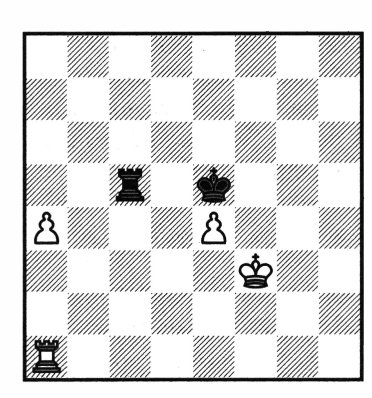


46.e4??

Un error asombroso. Una forma de ganar es 46.♔e2 ♔e4 47.♖a3 (47.♖f1 y 48.♖f4 también son buenas), y las negras deben permitir bien que el rey llegue a "d3", bien el avance del peón. En cualquier caso, las blancas ganan con gran facilidad.

46...♔e6??

Un error igualmente grave. Las negras podían hacer tablas con 46...♖c5!

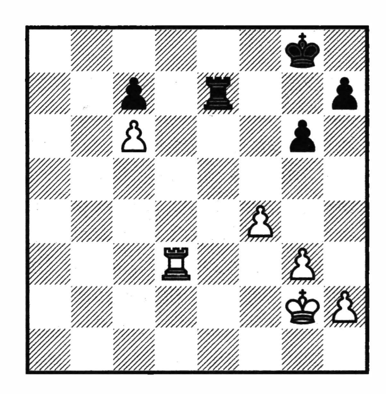


47.a5 (después de 47.♖a3 ♖c4 48.a5 ♖xe4 49.a6 ♖f4+ y 50...♖f8, la torre negra retrocede) 47...♖c3+ 48.♔g4 ♔xe4 49.a6 ♖c8 50.a7 ♖g8+ 51.♔h5 ♖a8, y las negras capturan el peón con su rey.

47.♔e3 ♔d6 48.♔d4 ♔d7 49.♔c4 ♔c6 50.♔b4 ♖e5 51.♖c1+ ♔b6 52.♖c4

Las negras se rindieron.

Para entender este doble error, debemos tener en cuenta el curso de la partida. Short había quedado perdido desde una fase temprana, y Kasparov simplificó para llegar a un final. Ambos bandos estaban interpretando el último acto de un drama que se había decidido en la apertura, y eran conscientes de cuál sería el resultado. En ese estado mental, es posible que la atención de los jugadores abandone la posición del tablero. No obstante, es asombroso que errores así sucedan a tan alto nivel.



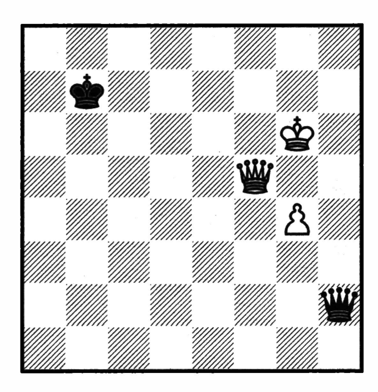
A. Shirov – J. Timman
Wijk aan Zee 1996

Las negras habían sufrido una fuerte presión durante cierto tiempo y acabaron en este final de torres, con peón menos.

45.g4?!

Ambos contendientes parecían creer que esta posición sería una victoria clara para las blancas, pero en realidad no es tan simple. Esta jugada seguramente es una imprecisión. Después de 45.♔f3 ♖e6 46.♖d8+ (Shirov comenta que 46.♖c3 habría ganado, pero la torre blanca está atada a la defensa de "c6", más o menos de forma permanente, de modo que la victoria no me parece tan fácil) 46...♔f7 47.♖d7+ ♖e7 48.♖xe7+ ♔xe7, las

blancas pueden forzar un final ganado de dama y peón, con 49.♔g4 ♔d6 50.♔g5 ♔xc6 51.♔h6 ♔b7 52.♔xh7 c5 53.♔xg6 c4 54.f5 c3 55.f6 c2 56.f7 c1♕ 57.f8♕ ♕c2+ 58.♕f5 ♕xh2 (después de 58...♕c6+ 59.♔h5 ♕e8+ 60.♔g4 ♕g8+ 61.♔f4, las blancas quedan con dos peones de ventaja) 59.g4.



La evaluación de los finales de ♕+♙ vs ♕ es una simple cuestión casera, pues puede consultarse una base de datos de ordenador. El oráculo nos informa que el que nos ocupa está ciertamente ganado. Pero, por supuesto, no es tan fácil ante el tablero. La impresión general entre Grandes Maestros es que los finales de ♕+♙ vs ♕ (y el rey defensor cortado del peón) son casi imposibles de defender en la práctica, aunque algunos de ellos sean tablas con un juego perfecto (véase página 118 para más detalles). Así, incluso sin consultar las bases de datos, Shirov hubiera sido consciente de que este final ofrece a las blancas magníficas perspectivas de ganar. En la posición anterior, es fácil ver que las negras solo tienen unos pocos jaques, y luego las blancas pueden avanzar su peón hasta la quinta fila (59...♕d6+ 60.♔g7 ♕d4+ 61.♔f7 ♕c4+ 62.♔f8 ♕b4+ 63.♔g8), lo que aportaría nueva evidencia a favor de evaluar el final como ganado para las blancas.

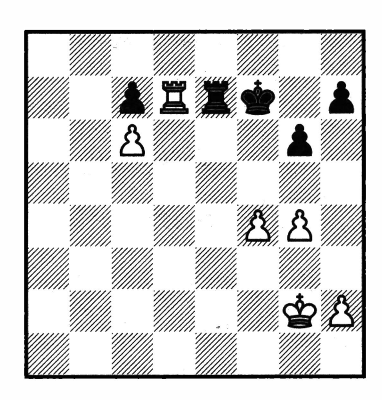
45...♖e6

Las negras deben tratar de obligar a la torre blanca a adoptar una posición defensiva.

46.♖d8+

El blanco seguía pudiendo jugar 46.♖c3.

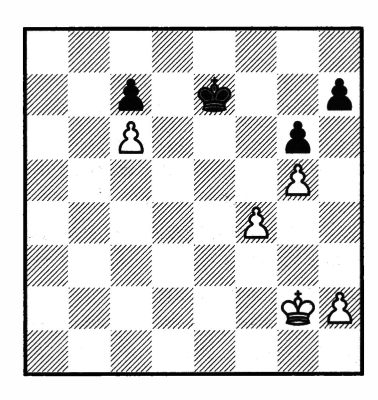
46...♔f7 47.♖d7+ ♖e7



48.♖xe7+??

Esta jugada echa por tierra la victoria. Las blancas podían haber retirado su torre y defendido el peón "c" a lo largo de la columna "c".

48...♔xe7 49.g5



¡¡Las negras se rindieron!!

Rendirse es un error aún más asombroso que el erróneo cambio de torres de Shirov. Después de 49...♔d6, las negras hacen tablas sin mayores dificultades:

1) 50.f5 gxf5 51.h4 ♔e5 52.♔f3 f4 53.h5 ♔f5 54.g6 hxg6 55.h6 ♔f6 56.♔xf4 g5+, tablas.

2) 50.h4 ♔xc6 51.f5 ♔d6 52.f6 ♔d7 53.♔f3 ♔e6 54.♔f4 ♔f7 55.♔e5 ♔e8 56.♔d5 ♔d7 57.♔c5 ♔e8, y las blancas no pueden progresar, siempre y cuando las negras respondan a ♔c6 con ...♔d8. Si el rey blanco se encuentra en "c5" o "d5", luego las negras pueden jugar tanto ...♔e8 como ...♔d7. El hecho de que las

negras dispongan de esta elección de jugadas significa que las blancas no tienen perspectivas de ganar, porque solo después de ♔c6 están restringidas las negras a una casilla única de su rey.

Lo que hace que la decisión de Timman de rendirse resulte tan sorprendente es que podía haber tomado fácilmente el peón en "c6" y esperar a ver las intenciones de Shirov. Rendirse tan pronto es un signo de derrotismo, pues sentía que el final de torres estaba perdido y que, puesto que el final de peones era la consecuencia natural del final de torres, también éste debía estar perdido.

En estos ejemplos, tanto Nigel Short como Jan Timman estaban prestando escasa atención a la posición que había en el tablero y estaban fuertemente influenciados por el juego precedente.

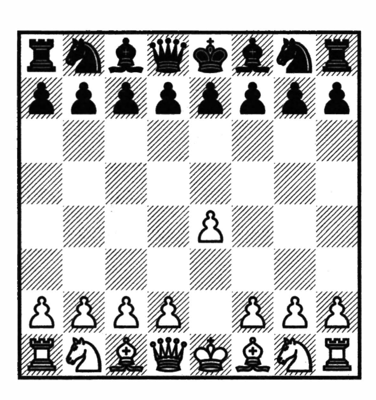
La lección a aprender es que mientras la partida esté en juego, el jugador debe concentrarse en la posición que tiene ante sí, con independencia de lo que haya sucedido antes. Hay muy pocos jugadores que tengan la habilidad técnica para convertir en victoria posiciones ventajosas sin permitir en ningún momento contrajuego a su rival. La tarea del defensor es mantener su concentración, de forma que si surge una posible oportunidad salvadora, no le pase por alto. No tiene sentido seguir jugando por inercia, esperando el momento oportuno para rendirse.

2 La apertura

Creación de un repertorio

No estaría mal empezar la creación de un repertorio a partir de cero, de forma que todo encaje limpiamente, teniendo en cuenta todas las transposiciones. Sin embargo, muchos jugadores no tienen un repertorio de aperturas coherente. Juegan una variopinta colección de aperturas, acumuladas, más o menos al azar, durante muchos años. Sin embargo, consideraremos la situación ideal de alguien que comience por la primera casilla (digamos, "a1").

El primer paso es pensar acerca de su estilo personal. ¿Prefiere usted posiciones tácticas o cerradas, de tipo estratégico? ¿El ataque a su rey le enerva o no le importa, mientras disponga de contraataque? ¿Prefiere las líneas principales o de tipo más bien marginal? Lo siguiente, es pasar revista a las distintas aperturas disponibles, y ver cuáles encajan mejor en su estilo de juego. Por ejemplo, al elegir una apertura con negras, contra 1.e4, podría redactar algunas notas, del tipo que sigue:



1...c5. Posiciones abiertas, tácticas, ataque y contraataque. Los sistemas Scheveningen y Taimanov son más seguros y menos tácticos que las líneas del Dragón, Najdorf y Pelikan.

1...c6. Posiciones sólidas, estratégicas, rey seguro.

1...e6. Posiciones cerradas, estratégicas.

1...e5. Muy sólida, pero puede conducir a casi cualquier tipo de posición, según la línea. La Defensa Petrov es la opción más sólida.

1...d6. Posiciones agudas. Ataque y contraataque. Las blancas, sin embargo, disponen de opciones sólidas.

1...d5. Un tanto marginal. Sólida, pero ligeramente pasiva.

1...♘f6. Posiciones agudas. Hoy día se considera un tanto marginal.

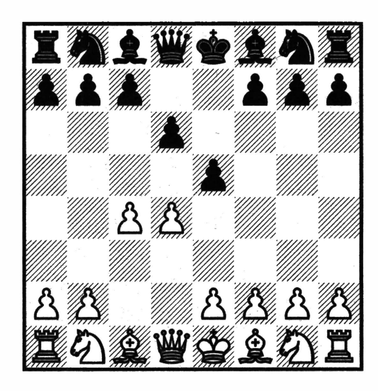
1...♘c6. Algo marginal. Hay que pensar cómo seguir en caso de 2.♘f3.

Haga lo mismo con aperturas contra 1.d4, aperturas de flanco, y con blancas. Entonces tendrá que considerar cómo encajar todas las piezas. Si elige la Pirc contra 1.e4, tiene sentido considerar la India del Rey contra 1.d4. Ésta es más flexible y le dará opciones adicionales más tarde. Por ejemplo: puede decidir luego si prefiere permitir o no el Ataque Sämisch contra la India del Rey. En este sentido, decide responder a 1.d4 con 1...d6, y contra 2.c4, jugará 2...e5.

Ver el diagrama siguiente

Muchos jugadores adeptos de este sistema con negras lo descartan por dos razones: en primer lugar, las blancas pueden jugar 2.e4, y en segundo lugar, las blancas pueden jugar 2.♘f3 (es cierto que las negras pueden responder a 2.♘f3 con 2...♗g4, pero muchos consideran esta posición ligeramente mejor para las blancas). Sin embargo, puesto que ha elegido sus aperturas para que encajen unas con otras, ninguno de estos problemas debería molestarle. La Defensa Pirc ya está en su repertorio,

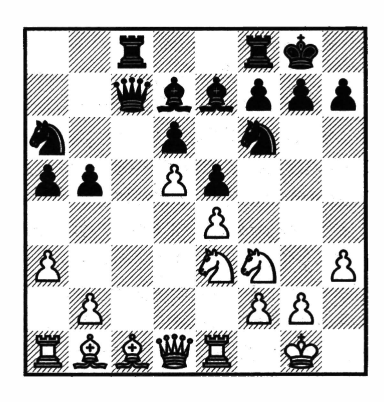
y después de 2.♘f3 puede jugar 2...♘f6 y entrar en una India del Rey, pero sin la posibilidad de que las blancas planteen el Ataque Sämisch



De igual modo, la Caro-Kann y la Eslava se acoplan entre sí, y puede responder a 1.c4 con 1...c6, sin tener que emprender ningún estudio adicional para ocuparse de 2.e4.

Existe la tentación de elegir aperturas realmente inusuales, porque el estudio que requieren es mucho menor. Sin embargo, mi consejo es contrario a esa práctica. Las aperturas que rara vez se juegan son marginales precisamente porque contienen algún defecto. Antes o después, sus adversarios comenzarán a explotar ese defecto y acabará teniendo que cambiar de apertura. Si elige otra apertura inusual, el proceso volverá a repetirse. Después de algunos años, habrá invertido tanto esfuerzo en estudiar todas esas aperturas como el que le hubiese costado estudiar una de las aperturas principales, y habrá obtenido escasa retribución por sus esfuerzos.

Este problema no se plantea con un repertorio basado en líneas principales. En primer lugar, tales líneas, que han sido practicadas y puestas a prueba en millares de partidas de Grandes Maestros, no es previsible que vayan a ser demolidas así como así. Lo peor que puede suceder es que una pequeña sutileza conduzca a una ligera reevaluación de una línea. En segundo lugar, aunque sucediese lo peor y se encontrase una novedad impactante que refutase una línea, suele ser relativamente fácil pasar a otra línea de la misma apertura. Las aperturas de primera fila, como la Ruy López, o la Ortodoxa en el Gambito de Dama, no son meras variantes, sino que constituyen complejos extensos de diferentes sistemas con ambos colores. Supongamos, por ejemplo, que juega usted la siguiente línea de la Apertura Española: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 cxd4 13.cxd4 ♗d7 14.♘f1 ♖ac8 15.♘e3 ♘c6 16.d5 ♘b4 17.♗b1 a5 18.a3 ♘a6.



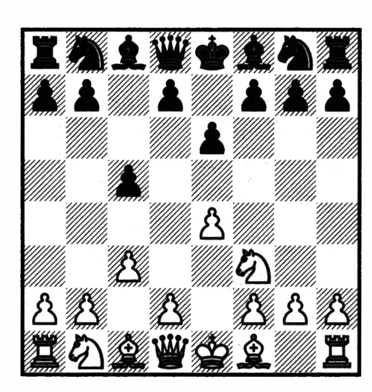
De pronto, ve una partida en esta línea, que parece sembrar dudas sobre el juego negro. Necesita rápidamente una línea para reemplazarla. Hay un amplio abanico de posibilidades a elegir. Puede intentar 15...♖fe8, o, simplemente, 13...♘c6, unos movimientos antes. Quizá podría diferir el cambio en "d4" y jugar 12...♗d7 ó 12...♘c6. Todas estas son líneas factibles, de modo que no hay necesidad de dejarse llevar por el pánico. Todas ellas conducen al mismo tipo general de posición y, en consecuencia, la experiencia que ha conseguido con la línea anterior no caerá en saco roto. Los principios generales que rigen el juego en estas cadenas de peones de la Defensa Chigorin seguirán siendo válidos para la nueva línea que elija. Por otra parte, todo el esfuerzo realizado en aprender cómo combatir las tempranas desviaciones de las blancas (como la Variante del Cambio, líneas con ♕e2, etc.) seguirá siendo válido. En lugar de tener que afrontar una revisión general, solo necesitará una pequeña modificación.

Una vez elegidas sus aperturas, ¿cuál es el mejor modo de estudiarlas? No hay nada mejor que un buen libro.

Cómo estudiar los libros de aperturas

En la actualidad, hay libros sobre virtualmente cualquier apertura. Unos son buenos, otros competentes y algunos malos. Por desgracia, no siempre es fácil identificar unos y otros. Para elegir un buen libro, las reseñas son, como es obvio, una adecuada guía, pero en el mundo del ajedrez no suele ser el caso. Esto no se debe, necesariamente, a los autores de las reseñas. Puedo dar fe, por mi propia experiencia personal, que reseñar libros sobre aperturas es una tarea difícil e ingrata. Para evaluar debidamente un libro sobre aperturas, hay que ser un experto en la apertura de que trate el libro. Por supuesto, puede verificar si está actualizado y bien escrito, pero solo un libro bueno de verdad sobre aperturas contendrá aquellas sutilezas que únicamente conoce un practicante de la apertura. Órdenes de jugadas sagaces para evitar determinadas líneas, jugadas que hicieron que determinada variante fuese abandonada, pero que nunca han llegado a plantearse en una partida, solo un especialista puede saber si tales cosas se encuentran o no en el libro. Si añadimos a eso que los reseñadores de libros de ajedrez normalmente no son remunerados (al margen de recibir un ejemplar gratis del libro), no debe sorprender que tales reseñas tiendan a ser poco rigurosas. Los editores importantes quizá se sientan más seguros que las editoriales de menor calibre, puesto que normalmente tienen algún tipo de control de calidad. Dicho esto, también están sometidos a una presión comercial mucho mayor para publicar un libro a tiempo, lo que puede desembocar en un proceso acelerado. El dicho "no juzgues un libro por la cubierta" es especialmente válido en el caso de los libros de ajedrez. Las cubiertas suelen estar realizadas por diseñadores, no por jugadores de ajedrez. Por supuesto, deberían ser contrastadas, pero aun así ocasionalmente se deslizan pifias. Al final, la reputación del autor probablemente sea la mejor guía para juzgar la calidad de un libro.

Una vez elegido un libro, lo mejor es dar un vistazo general de la apertura. Examine primero las líneas principales para crear un cuadro mental de la estructura general de la apertura. Si el libro contiene partidas ilustrativas, vale la pena reproducirlas primero, lo que le permitirá comprobar que ciertos temas típicos se repiten. En la mayoría de las aperturas importantes, dispondrá de elección contra cada una de las posibilidades del rival. Como con la elección de las aperturas importantes, realice una lista de las diversas opciones y vea cuáles convienen mejor a su estilo. Tenga presentes posibilidades de transposición y órdenes de jugadas, para asegurarse de que su adversario no puede desviarse del esquema que usted pretende llevar a cabo mediante una simple variación en el orden de jugadas. Supongamos, por ejemplo, que va usted a jugar una línea de la Siciliana con 1.e4 c5 2.♘f3 e6, y está pensando en cómo responder a la variante 2.c3. Aprecia que la defensa 1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 ♕xd5 4.d4 ♘f6 5.♘f3 ♗g4 es actualmente popular, y decide jugarla. Sería fácil omitir el hecho de que las blancas pueden jugar 1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.c3.



Por supuesto, usted sigue pudiendo jugar el avance 3...d5, pero ahora la línea con ...♗g4 es imposible. Hay formas de sortear este problema concreto, pero es importante tener algo preparado de antemano para no ser cazado frente el tablero.

Observe que hasta aquí no ha habido estudio propiamente dicho. Todo ha sido cuidadosa planificación: un buen trabajo de fundamentos y minuciosidad es el secreto de una

exitosa preparación de aperturas. Una vez que tenga el repertorio diseñado, puede empezar a estudiar cada línea en detalle. Para empezar, estudie solo las líneas principales, que se plantearán en el 90% de sus partidas, y las líneas inusuales podrá incorporarlas fácilmente más adelante.

Una cuestión importante es si es mejor estudiar un libro de aperturas que ofrece un repertorio preseleccionado (del tipo *Gane con...*, o algún título similar), u otro que cubra la apertura en su totalidad. Ambos libros tienen, desde luego, perfecta cabida, y la situación ideal es contar con uno de cada tipo para una determinada apertura. Es, ciertamente, útil contar con alguien que haga parte del trabajo mencionado para usted, pero no obstante, algunas líneas del repertorio propuesto pueden no convenir a su estilo, o bien los acontecimientos posteriores a la publicación del libro pueden arrojar dudas sobre algunas recomendaciones. En tal caso, es esencial contar con una fuente de posibles opciones.

Los jugadores serios que cuentan con una base de datos (véase también página 133) pueden comprobar los acontecimientos recientes antes de jugar una línea determinada. Una base de datos es útil también para ver qué líneas son en la actualidad populares y, por consiguiente, aquéllas en las que uno debería concentrar sus esfuerzos.

Al principio, puede suceder que sus resultados con determinada apertura sean decepcionantes. Esto tiene que ver más con las aperturas estratégicas que con aquéllas que se basan en un análisis preciso. Cuando comencé a jugar la Siciliana Najdorf, mis resultados eran muy buenos. Se trata de una apertura en la que el conocimiento de variantes concretas es muy importante. Había estudiado la apertura en profundidad, de modo que mis conocimientos a menudo eran mejores y más actualizados que los de mis rivales de turno. Por otra parte, jugar una apertura estratégica requiere una comprensión posicional que se aprende mejor por la experiencia que por los libros. Puede que necesite jugar varias partidas antes de que pueda conocer una apertura así, pero debe ser persistente y sus esfuerzos al final le serán recompensados.

Libros sobre aperturas marginales

Hay un género particular de libros que merece especial atención, y es el que se ocupa de aperturas dudosas y rara vez jugadas. Como en todos los libros sobre aperturas, los hay buenos y malos. Es característico, por ejemplo, que un libro así afirme que la apertura X ha sido injustamente postergada, que partidas recientes han demostrado que la apertura X es, después de todo, jugable, y que en el libro se revelan, por primera vez, todo tipo de recursos y novedades.

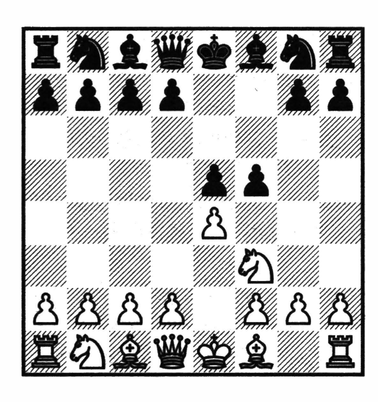
Lamentablemente, en el 99% de los casos, las razones por las que la apertura X rara vez se juega están plenamente justificadas, las "partidas recientes" resultan ser encuentros de poco valor entre jugadores desconocidos, y los recursos y novedades solo resisten el examen de unos segundos. Los trucos que los autores utilizan para hacer que aperturas como la X parezcan jugables son muchos y variados y, por supuesto, ¡se revelan por primera vez en este libro!

Es difícil dar detalles sin ejemplos concretos, lo que significa que tengo que elegir un par de víctimas. En este género particular, hay una deprimente proporción de libros malos, y sería muy fácil elegir uno de los peores para divertirnos a su costa. En realidad, he elegido uno de los mejores ejemplos, *The Latvian Gambit* (*El Gambito Letón)* de Tony Kosten (B. T. Batsford, 1995). Este libro es inusual, por cuanto rara vez un fuerte Gran Maestro se ha ocupado de una apertura de mala reputación. ¡Tony desde luego asumió todo un reto con este título! Cuando se publicó, me quedé sorprendido por el hecho de que el autor hubiese podido llenar 144 páginas, pues pensaba que una refutación detallada solo llevaría unas 10 páginas.

Decidí utilizar el libro como base para un par de horas de análisis sobre el Gambito Letón (las páginas 73-77 se basan en ese análisis). El gambito en cuestión rara vez se juega, y no creo que un GM se atreva a plantearlo, pero enfatiza en su valor sorpresivo. Desde luego, sería molesto tener que afrontarlo y sumirse en profunda reflexión en la tercera ju-

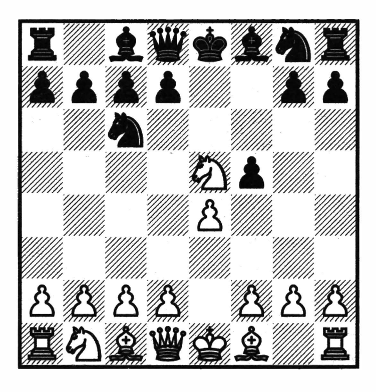
gada. Por otro lado, cuando aparece un nuevo libro sobre una apertura, siempre hay alguna gente que se anima a plantearla, de modo que las posibilidades de encontrarse con el Letón eran lo suficientemente elevadas como para dedicarle algún tiempo de estudio.

Cuando era un adolescente, había un par de juveniles que solían jugar dicho gambito, que, por si no lo sabe, se caracteriza por las jugadas 1.e4 e5 2.♘f3 f5. A muchos jugadores, esta apertura les aporta una gran ventaja, a saber, que ofrece una defensa más o menos completa a 1.e4. Si juega usted una línea de la Española, tendrá que preocuparse de diversos sistemas de la apertura, como la Variante del Cambio y las líneas con un temprano d3, además de la Escocesa y de 3.♗c4, todo un cuerpo teórico a estudiar. Al adoptar el Gambito Letón se elimina todo eso, de modo que, aparte del Gambito de Rey y otras aperturas, no tiene que estudiar nada más para responder a 1.e4. La cuestión es: ¿puede considerarse jugable el Gambito Letón?



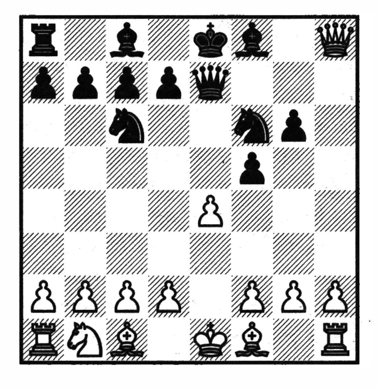
La jugada 2...f5 tiene un aspecto dudoso. No desarrolla pieza y debilita las diagonales "h5-e8" y "c4-g8", siendo ésta última importante si las negras planean enrocar corto. Siempre me ha parecido 3.♘xe5 la jugada más lógica, pues las negras deben ser castigadas por no defender su peón "e" con 2...♘c6. En mi juventud había obtenido buenos resultados con esta jugada, de modo que decidí concentrarme en ella.

Mi primera sorpresa se produjo cuando examiné el contenido. El capítulo 6 trataba de "3...♘c6 y otras terceras jugadas alternativas para las negras" (después de 3.♘xe5). Quedé perplejo: ni por asomo había pensado que 3...♘c6 fuese posible. En realidad, y con razón, Tony desaconseja las "otras terceras jugadas alternativas", pero le consagra nueve páginas a 3...♘c6.



Mi primera reacción al ver una jugada desconocida en un libro, no es examinar el análisis del autor, sino colocar la posición en un tablero y decidir cuál sería la respuesta más natural.

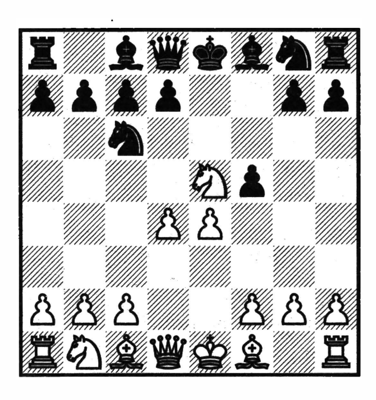
Vi que las blancas podían ganar calidad con 4.♕h5+ g6 5.♘xg6 ♘f6 6.♕h4 hxg6 (6...♖g8!?) 7.♕xh8 ♕e7.



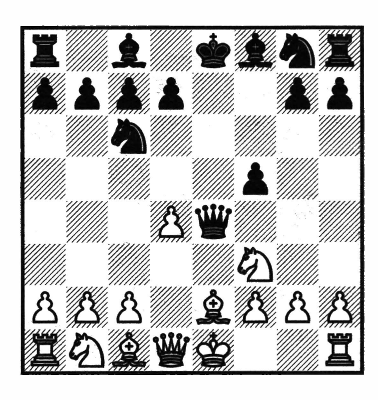
A cambio, las negras tendrían una sustancial ventaja en desarrollo. Una evaluación de esta relativamente complicada posición llevaría algún tiempo, pero teniendo in mente el principio NATI, decidí buscar algo más simple.

4.♘xc6 es otra jugada evidente, pero, después de 4...dxc6, me pareció que era una forma de hacerle el juego a las negras, pues todas sus piezas menores estarían de pronto activas, mientras que las blancas aún deben mover su peón "d" para desarrollar su alfil de "c1". Por otra parte, las blancas no tienen piezas menores en el flanco de rey, y si pretenden enrocar corto, el déficit de potencial podría propiciar un ataque por parte de las negras. Ninguna de estas líneas es especialmente clara, pero el motivo de esta evaluación inicial no es sopesar con rigor cada posibilidad, sino simplemente decidir qué jugada parece mejor, basándose en principios generales. Si no hubiese descubierto una posibilidad que me pareció la más prometedora, habría vuelto a la carga y analizado más detenidamente 4.♕h5+ y 4.♘xc6.

En este momento, sin embargo, descubrí una jugada muy tentadora:



4.d4!, que me parecía encajar mejor en el principio del rápido desarrollo de piezas en la apertura. Las blancas crean una falange central de dos peones y permiten el desarrollo del alfil de "c1" sin ninguna concesión a cambio. La réplica más evidente es 4...fxe4, pero pierde, debido a 5.♘xc6 dxc6 6.♕h5+, y ahora 6...g6 cuesta una torre, de modo que las negras deben mover su rey. Tampoco es posible 4...♘f6, pues 5.♘xc6, seguido de 6.e5, concede a las blancas un peón extra y una buena posición. Las negras, por supuesto, pueden jugar 4...♘xe5, pero después de 5.dxe5, el peón de "e5" impide ...♘f6, y el desarrollo negro se ve entorpecido. Si tratan de recuperar el peón, con 5...♕e7, entonces parece muy desagradable 6.♕d4, amenazando ♘c3-d5. Después de cinco minutos, era incapaz de ver ninguna línea jugable para las negras contra 4.d4, así que decidí comprobar qué indicaba Kosten. Sus líneas principales eran 4.♘xc6 y 4.♕h5+, con 4.d4 relegada a una pequeña nota, que sigue así: "4...♕h4! 5.♗d3 fxe4 6.g3 ♕h3 7.♗xe4 ♘f6" y finaliza con el comentario: "excelente" para las negras. Bueno, ¡4...♕h4 era, ciertamente, una sorpresa! Pero yo seguía sin estar convencido. Las negras habían vulnerado, virtualmente, todos los principios del juego en la apertura, con jugadas debilitadoras de peón, entregando un peón y ahora desarrollando su dama antes que las demás piezas, de modo que, como mínimo, debería haber una clara ventaja. De pronto, tuve una idea. ¿Qué decir de 5.♘f3 ♕xe4+ 6.♗e2?



Cuanto más miraba esta jugada, más me atraía. Las blancas amenazan, sencillamente, 0-0 y ♖e1. Las negras no tienen tiempo para desarrollar sus piezas menores del flanco de rey y enrocar. Por ejemplo: 6...♘f6 7.0-0 ♗e7 8.♖e1, y 8...0-0 pierde, por 9.♗c4+. Como mínimo, las negras tendrán que realizar varias jugadas con su dama y se retrasarán fatalmente en desarrollo. Además, debe tenerse en cuenta que:

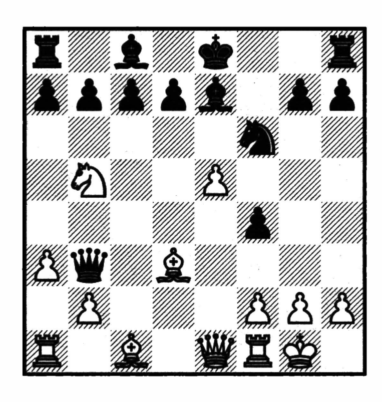
a) la penosa posición del peón de "f5", que no tiene aspectos positivos y solo debilita la posición negra.

b) la posibilidad de d5, forzando la retirada del caballo de "c6"; y

c) el plan de atacar "c7", con ♘c3-d5 (o b5), posiblemente en conjunción con ♗f4.

Resumiendo: la posición negra posiblemente esté perdida. Solo falta por verificar un punto, a saber, si las negras no podrían explotar la momentáneamente activa posición de su dama, con 6...♘b4. Sin embargo, sería un milagro que las negras pudiesen permitirse romper la única regla del juego en la apertura que permanece vigente, a saber, que no deben moverse repetidamente las mismas piezas, dejando al resto del ejército acuartelado.

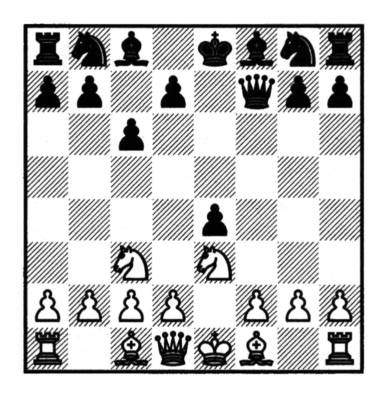
El análisis, no obstante, es muy sencillo: 6...♘b4 7.0-0 ♕xc2 8.♕e1 ♗e7 (8...♕e4 9.♘c3 ♕e7 10.♕d1 ♘f6 11.♖e1 ♘e4 12.a3 ♘c6 13.♗d3 gana) 9.♘c3 ♘f6 10.♘e5 (amenazando 11.♗d1) 10...f4 11.a3 ♘c6 (11...d6 12.axb4 dxe5 13.dxe5 ♘g4 14.♘d5 ♗d8 15.e6 ♘f6 16.♘xf4 0-0 17.♗d3, y ganan) 12.♗d3 ♕b3 13.♘b5 ♘xe5 14.dxe5, y la posición negra se viene abajo.



Incluso esto es presentado innecesariamente detallado. El desarrollo de las negras es tan penoso que podemos condenar su posición sin necesidad de un análisis concreto.

Habiendo resuelto la jugada 3...♘c6, pasé mi atención a la línea principal, 3...♕f6, concentrando de nuevo mis esfuerzos en la línea que había jugado décadas antes, es decir, 4.♘c4 fxe4 5.♘c3. En aquellos días lejanos, la continuación principal era 5...♕g6, después de lo cual conseguí algunas victorias con 6.d3 ♗b4 7.dxe4 ♕xe4+ 8.♘e3. Kosten considera esto muy bueno para las blancas, y su línea principal es 5...♕f7, una jugada prácticamente desconocida en 1970. Yo la conocía y me la había encontrado no hacía mucho, en un torneo de *Humanos vs Máquinas*, contra *Fritz*. Gané aquella partida, pero mi conducción de la apertura fue bastante prudente, debido a que no conocía la línea.

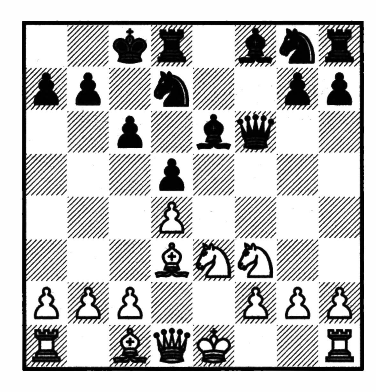
La línea principal de Kosten es 6.♘e3 c6! (el signo de admiración es suyo).



Su variante principal es 7.d3 exd3 8.♗xd3 d5. Las blancas, por supuesto, poseen una considerable ventaja en desarrollo, pero las negras cuentan con algunos triunfos estratégicos. Tienen un peón central extra, y la posición de su dama puede ser muy útil si enrocan corto, pues lograrán presión inmediata sobre la columna "f". Desde luego, no es difícil ver que las negras pueden tener un excelente juego si disponen de algunos tiempos para completar su desarrollo. Tras ...♗d6, ...♘e7 y ...0-0, su rey está seguro, y los caballos blancos mal situados. Los peones centrales negros impiden que los caballos salten hacia delante, y el de "e3" bloquea al alfil de "c1". Un rápido vistazo al análisis de Kosten resiste. En muchas líneas, las blancas se ven obligadas a sacrificar pieza con ♘exd5 o ♘c4, para impedir que las negras enroquen. Todas estas líneas son muy complicadas, de modo que, invocando de nuevo al principio NATI, decidí volver a la posición del diagrama. Inmediatamente, me pregunté por qué las blancas no debían tomar el peón de "e4". Después de 7.♘xe4 d5 8.♘g5 ♕f6 9.♘f3, otra vez me sentí confiado con la posición blanca. Cierto que las blancas habían movido varias veces

sus caballos, pero las negras no pueden enorgullecerse de esto, pues hasta ahora la única pieza que han jugado es la dama.

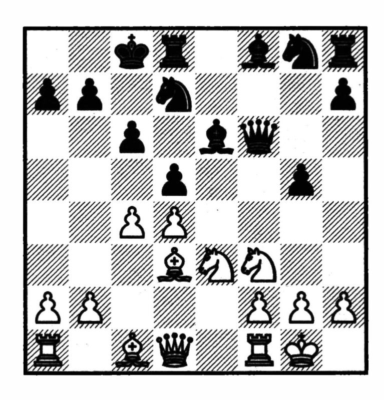
En términos de desarrollo, ambos bandos están más o menos igualados, y la posición blanca carece de debilidades. En realidad, la compensación de las negras por el peón es, literalmente, invisible. Kosten indica dos líneas: 9...♗e6, con idea de enrocar largo, y 9...♗d6. Empezando por 9...♗e6, la continuación de T. Kosten es esta: "10.d4 ♘d7 11.♗d3 0-0-0 (ver siguiente diagrama) 12.c3 g5 13.0-0 h5, sin temer 14.♘xd5?! ♗xd5 15.♗xg5 ♕g7".



Esta línea muestra una trama típica, utilizada por quienes tratan de hacer jugable una línea muy dudosa: la jugada totalmente irrelevante. Nadie puede criticar las jugadas naturales de desarrollo 10.d4 y 11.♗d3, pero ¿para qué sirve 12.c3? El peón de "d4" no está atacado, ni es probable que vaya a estarlo, y las blancas no liberan su caballo de "f3". Si las blancas no hacen nada, las negras, por supuesto, pondrán en marcha un serio ataque en el flanco de rey, y la velocidad es la cuestión esencial en posiciones con enroques opuestos.

El plan correcto para las blancas es c2-c4, con el fin de desplegar contrajuego en el centro y en el flanco de dama.

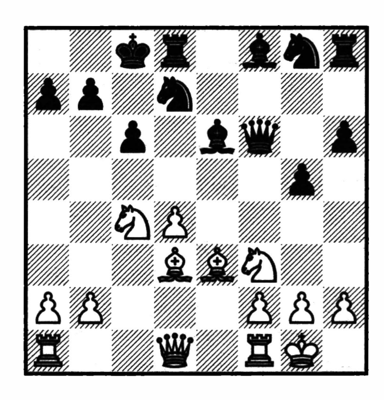
Supongamos que las blancas empiezan con la movimiento más evidente, 12.0-0, y las negras juegan como en la línea de Kosten, 12...g5, la respuesta es 13.c4, y las negras se encuentran ya en un mal camino:



1) 13...♗d6 14.♕a4 ♔b8 15.c5 ♗c7 16.b4, con un peón de ventaja y ataque muy fuerte. Si las negras juegan 16...a6, las blancas pueden sacrificar de inmediato en "a6", o preparar el sacrificio con 17.♖b1.

2) 13...g4 14.cxd5 cxd5 15.♘e5.

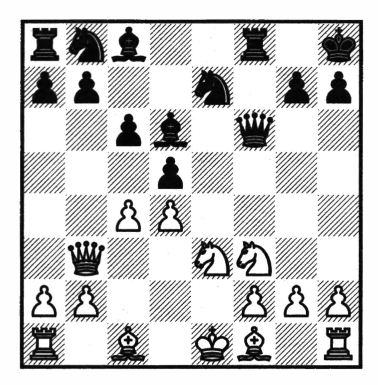
3) 13...dxc4 (relativamente la mejor opción) 14.♘xc4 h6 (14...g4 15.♘fe5 ♗xc4 16.♘xd7 ♖xd7 17.♗xc4 también es muy malo, veamos: 17...♖xd4 18.♕b3 ♘e7 19.♗e3) 15.♗e3



Seguido de la misma disposición de piezas ♕a4, ♖c1 y ♘fe5. Las negras tienen un peón menos y ninguna compensación.

Si las negras optan por alguna otra 12ª jugada, por ejemplo, 12...♗d6, las blancas vuelven a jugar 13.c4 y, en este caso, las cosas aún son peores, pues ♘xc4 se jugaría con ganancia de tiempo. La otra línea de Kosten es 9...♗d6, y aquí indica 10.d4 ♘e7 11.c4!, que es, sin duda, la línea más fuerte para el blanco.

La continuación es: 11...0-0 12.♕b3 ♔h8!?



13.♗d2!? dxc4 14.♗xc4 ♘d7 15.0-0, que evalúa como favorable al blanco (en consecuencia, recomienda la anterior, 9...♗e6).

La clave de 13.♗d2 es impedir un jaque en "b4", amenazando así con ganar un peón en "d5". También es posible 13.♗e2, seguido de 0-0, y las blancas también amenazarían al peón de "d5", cosa que consiguen solo con jugadas naturales de desarrollo. Por consiguiente, esta línea puede ser algo más precisa. Una vez más, la compensación de las negras no es apreciable. La posición se parece a la de una apertura normal como la Petrov, excepto en que el peón "f" negro ha desaparecido del tablero.

Al examinar análisis de "aperturas dudosas", busque lo siguiente:

1) "Jugadas inocuas" por parte del oponente (es decir, del bando que se opone a la apertura dudosa), que solo pierden tiempo.

2) Líneas en las que el oponente parece encontrarse en el siglo XIX, es decir, en las que coopera con su adversario, capturando el material que se le entrega para permitir un remate brillante.

3) Líneas que se incluyen sin la debida evaluación.

4) Palabras de código secreto.

El cuarto punto requiere alguna explicación. Un autor que sea, al mismo tiempo, un fuerte jugador y honesto, tendrá algunas dudas acerca de las líneas que indica, y esto a menudo se manifiesta en frases que son el equivalente ajedrecístico de la limitación de responsabilidad en un contrato.

Después de "6...c6! ", en la línea anterior, Kosten escribe: "Dejando tranquilamente el peón de 'e4' abandonado a su suerte. ¿Qué obtienen a cambio las negras? Objetivamente, muy poco: solo una ligera ventaja en desarrollo y mucha diversión". Esto no inspira precisamente confianza a las negras, pero, por supuesto, al haber emprendido la escritura del libro, es duro admitir que toda la apertura es incorrecta. Al editor no le divertiría un original ¡formado por una refutación de diez páginas! Similares frases clave son "puede atraer a un jugador de estilo táctico", "ofrece posibilidades prácticas" y "la posición negra no es peor que en las líneas principales de aperturas como la Ruy López". Supongo que depende de qué variante.

Autores menos honestos exhiben una auténtica desvergüenza acerca de tales cuestiones. Recomiendan las líneas más descaradamente incorrectas sin inmutarse, a pesar de que ellos, por supuesto, jamás jugarían tales líneas.

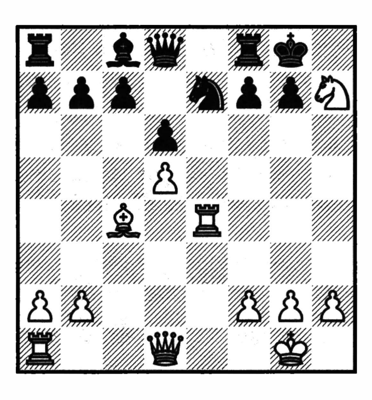
Mi segundo ejemplo también es un producto de calidad relativamente alta, a cargo de un prestigioso autor, *Winning with the Giuoco Piano and the Max Lange Attack* (Gane con el Giuoco Piano y el Ataque Max Lange), del GM Andrew Soltis (Chess Digest, 1992).

Los libros que responden al título genérico *Gane con...* confieren una responsabilidad adicional al autor, por cuanto el resultado de la investigación del autor está predeterminado. Si el autor llega a la página 100 y descubre que la apertura que está recomendando es incorrecta, es improbable que renuncie a todo el proyecto. Por supuesto, tal cosa no sucederá si la apertura es un sistema popular y contrastado. *Gane con la Ruy López* es un título que no puede crear polémica, pues muchos Grandes Maestros juegan regularmente esta apertura con la esperanza de ganar. Los problemas comienzan cuando *Gane con...* va seguido de una apertura impopular, poco frecuente en la alta competición, como el Giuoco Piano. Puede usted estar seguro de que si la teoría del Giuoco Piano fuese favorable a las

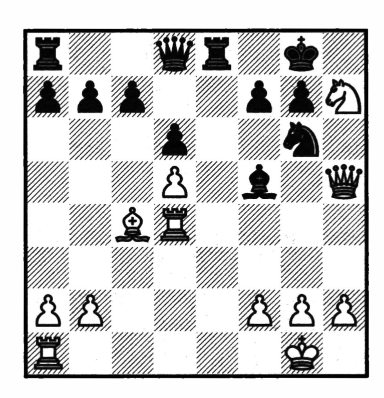
blancas, muchos Grandes Maestros jugarían esta apertura, pero lo cierto es que no es así. Por consiguiente, el autor se propone descubrir algo nuevo que modifique la opinión en boga. La cuestión crucial es cuán convincentes son las nuevas ideas que aporta.

La línea del Giuoco Piano recomendada en el libro citado es ésta: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♘c3 ♘xe4 8.0-0 ♗xc3 9.d5 (el llamado Ataque Møller) 9...♗f6 10.♖e1 ♘e7 11.♖xe4 d6 12.♗g5 ♗xg5 13.♘xg5, y ahora hay, básicamente, dos líneas. La continuación clásica es 13...0-0, y el blanco responde 14.♘xh7. La opción más moderna, y la que ha hecho que deje de jugarse el Ataque Møller, es 13...h6!, que entró en escena a raíz de la partida Barczay – Portisch, Campeonato de Hungría 1968-1969. Examinemos, por turno, ambas líneas.

Después de 13...0-0 14.♘xh7, las negras, por supuesto, pueden aceptar el sacrificio.

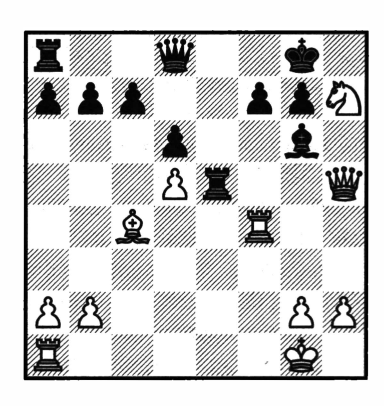


La teoría tradicional sostiene que tomar el caballo conduce a tablas. Soltis ofrece algunas nuevas ideas en la extremadamente compleja posición que resulta pero, teniendo en cuenta el principio NATI, no nos detendremos en ellas. En cualquier caso, creo que muchos jugadores preferirían evitar, si es posible, la jugada 14...♔xh7, pues tiene el inconveniente de que las blancas pueden forzar jaque perpetuo casi a discreción y, como es natural, una ardua defensa, en la que prácticamente el menor desliz puede resultar fatal, no es plato de gusto para cualquiera. La alternativa razonable a la captura del caballo es 14...♗f5, con el siguiente juego virtualmente forzado: 15.♖h4 (15.♖xe7 ♕xe7 16.♘xf8 ♖xf8 es del todo cómodo para las negras) 15...♖e8 16.♕h5 ♘g6 17.♖d4.



Ahora Soltis indica 17...♖e5 18.f4 ♘xf4! 19.♖xf4 ♗g6 20.♕f3 ♔xh7 21.♗d3, "calificada de posición confusa por Harding y Botterill, una evaluación que, por lo visto, aún deberá ser puesta a prueba. Sin embargo, no es fácil para las negras defenderse contra la amenaza de doblar en la columna 'h', por ejemplo: 21...♗xd3 22.♕h3+! ♔g8 23.♖h4, o bien 21...♕e7 22.♕h3+ (no 22.♖xf7? ♖e1+ 23.♔f2 ♕h4+). Lo mejor para las negras parece ser 21...♔g8 22.♗xg6 fxg6, pero 23.♖f1 conserva la ventaja".

El libro de Harding y Botterill a que hace referencia es *The Italian game* (La Apertura Italiana, B. T. Batsford, 1977). Sin embargo, en el libro posterior *Open gambits* (Gambitos Abiertos, B. T. Batsford, 1986), Botterill indica lo siguiente:



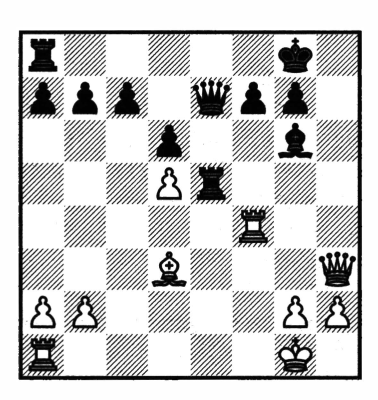
20.♕f3 ♔xh7 21.♗d3 ♗xd3 22.♕xd3+ ♔g8..., y es dudoso que las blancas tengan suficiente juego por el peón. Sin embargo, pueden mantener el equilibrio con 20.♕h3 ♕c8 (Vukovic) 21.♘f6+ gxf6, y ahora:

a) 22.♕h4 f5 (con idea de ...♕d8) mantiene la tensión, aunque creo que las negras están mejor.

b) Sencillamente, 22.♕xc8+ ♖xc8 23.♖xf6, con igualdad".

¿Qué conclusión puede sacar el lector de todo esto? Soltis y Botterill indican líneas completamente distintas y ofrecen distintas evaluaciones. Trataré de clarificar la situación. La primera clave importante es que Soltis aprecia, y Botterill no, que 21...♗xd3 cuesta la dama a las negras tras 22.♕h3+ ♔g8 23.♖h4. Sin embargo, Soltis no añade que la posición tras 23...♕xh4 24.♕xh4 ♖xd5 no ofrece a las blancas la menor perspectiva de ganar. En realidad, menciona la mejor jugada de las negras, 21...♕e7, pero luego indica 22.♕h3+ y se detiene (véase el punto 3 anterior).

Después de 22...♔g8, es imposible ver cómo pueden las blancas ni siquiera igualar.

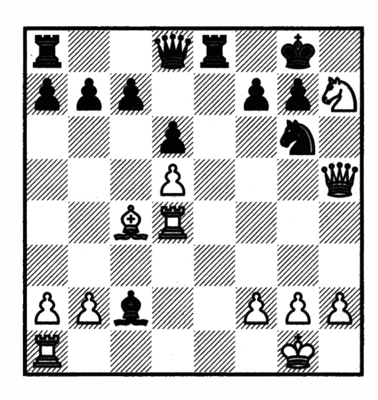


23.♖h4 se contesta con la sencilla respuesta táctica 23...♖h5! 24.♖xh5 ♗xh5 25.♕xh5 ♕e3+, mientras que en caso de 23.♗xg6 fxg6, las negras forzarán cambios con ...♖e1+ o ...♖f8+, dejando a las blancas con peón menos. Esto nos lleva a otra advertencia:

5) Los autores de libros con el título *Gane con...* muestran un gran ingenio en descubrir recursos para "su" bando, pero a menudo omiten sencillas defensas tácticas para el "otro" bando.

La otra línea de Botterill para las blancas, 20.♕h3, puede contestarse con 20...♕c8, aunque me preocupa un poco que, con ♘f6+, mis peones del flanco de rey queden dislocados, y luego el bloqueo de mi alfil, con ...f5. Preferiría jugar 20...♖h5!, basado, de nuevo, en un pequeño detalle táctico: 21.♘f6+ ♕xf6! (evitando la fractura de mis peones del enroque) 22.♖xf6 ♖xh3 23.♖xg6 ♖h4!, y las negras entran en un final de dobles torres con peón extra. Es preferible para las blancas 21.♕b3 ♔xh7 22.♕xb7, y ahora 22...♕b8 fuerza un final más o menos igualado, mientras que 22...♖b8 23.♕xa7 ♖xb2 es confuso, pues las más activas piezas negras constituyen un contrapeso al peligro que, a largo plazo, plantea el peón "a" pasado.

El análisis anterior demuestra que, después de 17...♖e5 18.f4, las blancas tienen tablas como mucho, pero para ser honestos, debemos señalar una mejora para las blancas: 18.♘g5! ♕f6 19.♕h7+ ♔f8 20.♕h5, con lo que pueden obligar, más o menos, a las negras a una repetición de jugadas, con 20...♔g8. Sin embargo, si retrocedemos una jugada más, hay una interesante posibilidad con la que las negras pueden buscar la ventaja: 17...♗c2!



La clave es muy simple: las negras despejan la quinta fila para su torre y, entre otras cosas, amenazan 18...♖e5 19.♕h3 ♕e7, seguido de ...♖e8, con posición ganadora, puesto que las blancas están completamente paralizadas por el caballo encerrado de "h7" y apenas

pueden mover una pieza. Las alternativas son:

1) 18.♖d2 pierde, por 18...♘f4 19.♕g4 ♗xh7 20.♕xf4 ♖e4.

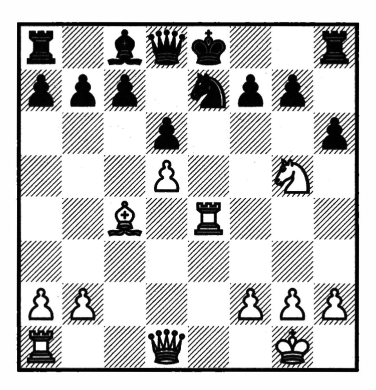
2) 18.♖g4 ♘e5 19.♖h4 f6 20.♗b5 ♗g6 gana material.

3) 18.♖c1 ♖e5 19.♕h3 ♗f5 20.g4 ♕h4!, y las blancas pierden material de nuevo.

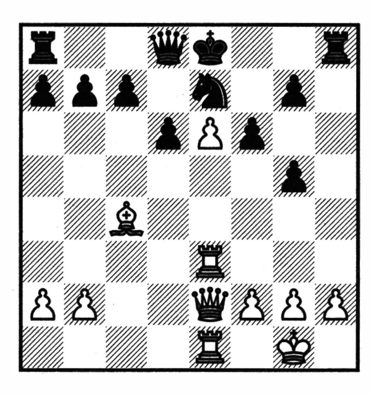
4) 18.f4 ♕e7, seguido de un feo jaque en "e3".

5) 18.♘g5 (relativamente, la mejor jugada) 18...♕f6 19.♕h7+ ♔f8 20.♘f3 ♗e4, con ventaja negra.

Volvamos ahora a 13...h6!, que la mayoría de los jugadores considera la razón principal para descartar el Ataque Møller.

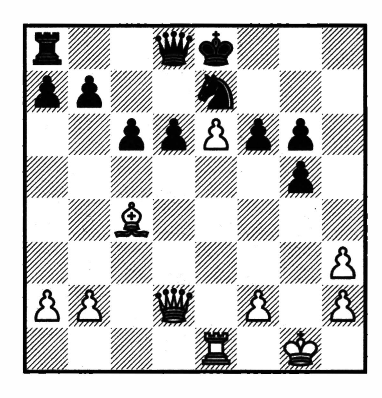


Soltis reconoce la importancia de la línea, consagrando 16 páginas de análisis a la posición después de 13...h6. La posición crítica se produce tras 14.♕e2 hxg5 15.♖e1 ♗e6 16.dxe6 f6 17.♖e3.



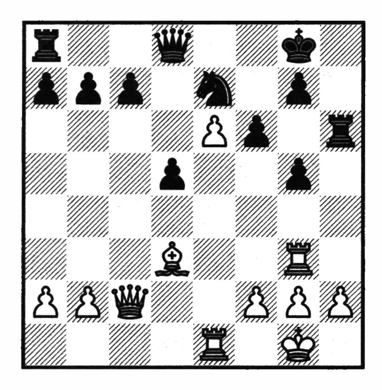
Soltis declara rotundamente: "Esta jugada, atribuida al jugador por correspondencia finlandés Juhani Sorri, rehabilita el nuevo Ataque Møller". Echaremos un vistazo a las dos posibilidades de las negras, 17...c6 y 17...♔f8.

Después de 17...c6, el juego sigue con 18.♖h3 ♖xh3 19.gxh3 g6. Soltis informa de las jugadas que se han empleado en la práctica y concluye que son favorables a las negras. Sugiere, por tanto, 20.♕d2.



Las blancas impiden ...♕a5 y amenazan 21.♕c3. Soltis analiza 20...d5, pero no tiene en cuenta la réplica 20...♔f8, para seguir con ...♔g7 y consolidación gradual, a base de ...d5 y ...♕d6, momento en que las blancas se encontrarán en una mala posición y con peón menos. La única jugada activa de las blancas es 21.h4, pero después de 21...gxh4 22.♕h6+ ♔g8 23.♕xh4 (23.♖e4 falla, por 23...♕f8 24.♕xh4 d5, mientras que en caso de 23.♕xg6+ ♘xg6 24.e7+ d5 25.exd8♕+ ♖xd8 26.♗f1 ♔f7 ganan las negras) 23...♔g7, no puede impedirse que las negras consoliden con ...♕a5, seguido de ...♖h8, o bien ...d5, seguido de ...♕d6 y ...♖h8 (observe que 24.♖e3 pierde, por 24...♘f5). Me parece que las negras tienen una posición virtualmente ganadora.

Después de 17...♔f8, la línea principal de Soltis es ésta: 18.♗d3 ♔g8 19.♕c2 ♖h6 20.♖g3, y finaliza con un comentario bastante flojo, "las blancas pueden seguir ahora con ♖ee3 y ♖h3, o bien preparando f2-f4." Sin embargo, después de 20...d5, es difícil constatar que alguno de estos planes sea efectivo.



Por ejemplo: 21.♖ee3 ♕d6 22.♖h3 ♖xh3 23.gxh3 (23.♖xh3 ♕xe6 24.♕xc7 ♖c8) 23...♖e8, o bien 21.♖f1 ♕d6, impidiendo el avance f4. Una vez más, no hay ejemplos prácticos.

Esto nos lleva a una nueva advertencia:

6) No confíe en líneas que no se basan en ejemplos prácticos. Cuantos más ejemplos haya, y más alto sea el nivel de los jugadores, mayor confianza puede depositar en la línea.

El análisis anterior muestra la debilidad del enfoque *Gane con...*, cuando se aplica a aperturas marginales. La teoría del Giuoco Piano respalda, por unanimidad, la causa negra. Un autor afirma haber descubierto algo nuevo que rehabilita una línea. Usted elabora su repertorio en función de esta línea. Con el libro de Soltis, esto significa tener que aprender algo contra la Defensa Dos Caballos y contra los diversos sistemas que las negras pueden emplear en el Giuoco Piano. En realidad, todo su repertorio se basa en una sola jugada, 20.♕d2, que nunca ha sido contrastada en la práctica y cuyo análisis solo abarca media página. Si, de pronto, resulta que hay algo erróneo con 20.♕d2, ¿qué puede hacer usted? No es bueno pasar a otra línea del Giuoco Piano, pues todas ellas han sido descartadas porque no ofrecen nada a las blancas. Lo cierto es que más le vale desempolvar sus libros sobre la Ruy López.

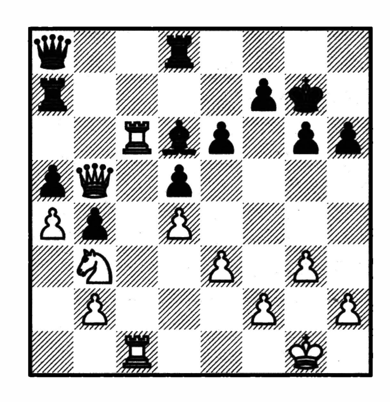
3 El medio juego

Esta es la fase de la partida en que resulta más difícil establecer reglas y aportar buenos consejos. Por cada regla que se proponga, tendrá tantas excepciones que la regla en cuestión puede llegar a ser más engañosa que útil. En consecuencia, trataremos de ocuparnos más del aspecto psicológico del medio juego que de los temas propiamente técnicos.

Buenas posiciones

¡Enhorabuena, tiene usted ventaja! Pero ¿qué hará a continuación? El primer paso es evaluar si la naturaleza de su ventaja es momentánea o duradera. Si se trata de un mejor desarrollo o de posibilidades de ataque, entonces probablemente sea momentánea, a corto plazo. Si se basa en una mejor estructura de peones o piezas mayores mejor situadas, entonces probablemente lo sea duradera o a largo plazo. Muchas ventajas, como el control de una columna abierta, pueden ser, bien a corto bien a largo plazo, según que el oponente disponga o no de medios para discutir esa baza. Esto puede ser una pista para usted, en el sentido de si le conviene una acción rápida para explotar su ventaja antes de que desaparezca, o si puede permitirse maniobrar lentamente, reforzando su posición y preparándola para acciones ulteriores.

También es importante tener en cuenta las posibilidades de contrajuego de su rival. No es bueno iniciar maniobras placenteras si su oponente cuenta con un peón pasado que pisa fuerte en el tablero. Solo si se dan cita ambas condiciones (una ventaja a largo plazo y ausencia de contrajuego por parte del rival) puede usted permitirse lujos como mejorar la posición de su rey. Sin embargo, en este caso, no solo *puede* tomarse su tiempo, sino que *debería* hacerlo. Puede que no vea una razón concreta por la que una particular jugada de refuerzo puede ser útil, pero no pierde nada realizándola.



T. Petrosian – W. Unzicker
Match URSS – Alemania Occidental
Hamburgo 1960

El absoluto dominio que las blancas ejercen de la columna "c" y la presión contra el vulnerable peón de "a5" les conceden una ventaja duradera, y las negras están tan atadas que no tienen perspectivas realistas de contrajuego. No obstante, las blancas aún deben hallar un plan para mejorar su posición, y deciden que un avance en el flanco de rey es el mejor modo de proceder, pero si lo realizan de inmediato expondrían a su rey. Petrosian decide, en consecuencia, llevar su rey al refugio seguro de "a2", antes de proceder con su plan en el flanco de rey. Solo una absoluta falta de contrajuego justificaría una maniobra tan extravagante, pero en esta posición concreta las blancas no tienen ninguna necesidad de apresurarse.

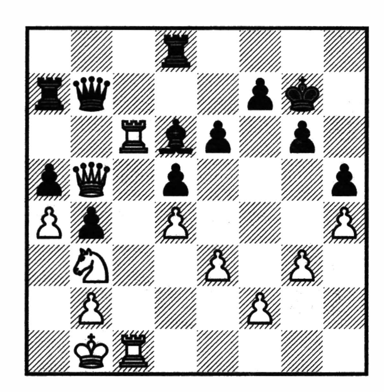
29.♔f1 ♔g8

Tras 29...♖b8, las blancas podrían progresar con 30.♖b6 ♖d8 31.♖cc6 ♗c7 32.♖a6.

30.h4 h5

Una decisión muy desagradable, que concede a las blancas la posibilidad de abrir el flanco de rey con g4, pero responder a h4-h5 con ...g5 tendría un efecto similar, puesto que las blancas podrían jugar luego f4.

31.♖1c2 ♔h7 32.♔e1 ♔g8 33.♔d1 ♔h7 34.♔c1 ♔g8 35.♔b1 ♔h7 36.♕e2 ♕b7 37.♖c1 ♔g7 38.♕b5!



Petrosian observa que 38.g4 hxg4 39.♕xg4 ♖a6 40.♖xa6 ♕xa6 41.h5 ♕d3+ permite a las negras desplegar alguna actividad, de modo que se dispone a jugar f4, antes de iniciar su juego en el flanco de rey con g4.

38...♕a8

O bien 38...♕xb5 39.axb5 a4 40.b6 ♖ad7 41.♘a5 ♖a8 42.♖xd6! ♖xd6 43.b7 ♖b8 44.♖c8 ♖d8 45.♖xd8 ♖xd8 46.♘c6, y las blancas ganan.

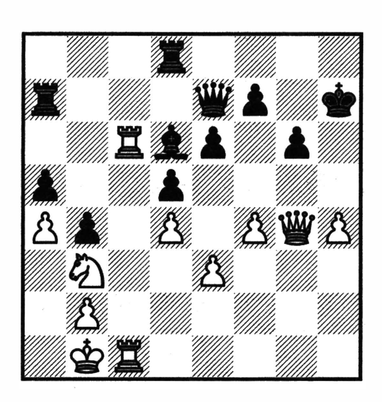
39.f4 ♔h7 40.♕e2 ♕b7 41.g4! hxg4 42.♕xg4 ♕e7

A 42...♖a6 podría contestarse 43.♖6c2! y, gracias a f4, las blancas pueden pasar ambas torres al flanco de rey, con ataque ganador.

Ver el diagrama siguiente

43.h5 ♕f6 44.♔a2 ♔g7 45.hxg6 ♕xg6 46.♕h4

Las columnas abiertas del flanco de rey, junto con otros problemas, resultan una carga excesiva para las negras.



46...♗e7 47.♕f2 ♔f8 48.♘d2 ♖b7 49.♘b3 ♖a7 50.♕h2 ♗f6

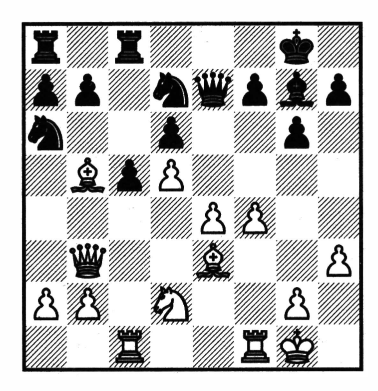
Después de 50...♗d6, las blancas ganan con 51.♖xd6! ♖xd6 52.f5 exf5 53.♖c8+ ♔e7 54.♕h8.

51.♖c8 ♖ad7 52.♘c5! b3+ 53.♔xb3 ♖d6 54.f5! ♖b6+ 55.♔a2

Las negras se rindieron.

Un error habitual al buscar la ventaja es recurrir a la táctica. Existe la impresión generalizada de que una partida ideal es aquella en la que se supera posicionalmente al adversario y luego se le liquida con una serie de brillantes golpes tácticos. En realidad, la partida ideal es aquella en la que se gana sin permitir al oponente posibilidades innecesarias. Si puede ganar con una combinación impecable, entonces esa es la mejor forma de eliminar el contrajuego, ¡porque la partida está liquidada! No obstante, debería estar muy seguro de que la combinación da resultado, porque es fácil cometer errores de cálculo cuando se trata de una secuencia táctica compleja, y si hay un motivo de duda, entonces es probable que sea mejor un enfoque puramente estratégico. Aunque su combinación "dé resultado" (es decir, que no es tácticamente incorrecta), también debe asegurarse de que su ventaja en la posición resultante es mayor que en la posición precedente. Un error habitual es jugar una elaborada línea táctica para ganar, por ejemplo, calidad a cambio de un peón, solo para descubrir que, después de la combinación, hay menos posibilidades de ganar que antes.

En el ejemplo que sigue, las blancas, con una posición estratégicamente ganada, detectaron una combinación seductora.



J. Bellón – J. Nunn
Zurich 1984

Esta posición es el resultado de una Benoni que ha ido muy mal para las negras. Las blancas tienen sus piezas activamente situadas, además de la pareja de alfiles, mientras que la torre negra de "a8" es inútil y sus caballos están mal colocados.

19.e5!

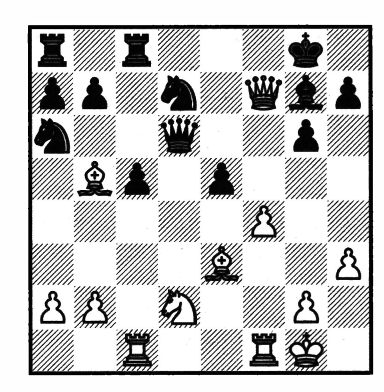
Una ruptura temática en la Benoni, de modo que no constituyó ninguna sorpresa.

19...dxe5 20.d6

Pero este avance sí fue inesperado. Había previsto la natural 20.f5, con lo que las negras probablemente estén perdidas. Las blancas amenazan completar su bloqueo con ♘e4, con lo que toda una serie de amenazas pone de manifiesto los defectos de la posición negra, como d6, fxg6, ♗g5, ♗c4 o ♘g5. En consecuencia, las negras tendrían que intentar 20...♘f6 (si 20...e4, 21.fxg6 hxg6 22.d6, y 23.♗c4 gana), pero 21.fxg6 hxg6 22.♗g5 e4 23.♖ce1 es demoledor. Una posible continuación sería 23...c4 24.♗xc4 ♘c5 25.♕g3 ♘h5 26.♕e3 ♗f6 27.♗xf6 ♘xf6 28.♕d4 ♘cd7 29.♘xe4 ♘xe4 30.d6!, y la posición blanca está hecha añicos.

La jugada de Bellón me dio un asomo de esperanza, pero luego entendí que esperaba 20...♕xd6 21.♘e4 ♕e7 22.f5, con el mismo tipo de posición que tras 20.f5. Las blancas, cierto es, han entregado un segundo peón, pero su caballo ha llegado a "e4" con ganancia de tiempo. Un rápido vistazo me convenció de que no había una respuesta válida a las amenazas sobre "f7" derivadas de fxg6, ♗c4 y, caso necesario, ♘g5. Sin embargo, no había nada mejor, obviamente, que tomar el peón.

20...♕xd6 21.♕xf7+?



No había visto en absoluto este sacrificio de dama, y cuando toqué la dama blanca, no podía imaginar qué acabaría pasando. ¡Un segundo más tarde lo descubrí! Naturalmente, no es deseable revelar a tu adversario que se te había escapado algo, pero en este caso mi lenguaje corporal debe haber lanzado el mensaje a los cuatro vientos.

El signo de interrogación con que califico la jugada quizá sea un poco severo, porque incluso después de la misma las blancas siguen conservando una posición ganadora. Pero desde el punto de vista práctico, sin duda constituye un error. 21.♘e4 habría llevado a una posición en la que la victoria blanca solo requeriría jugadas directas prácticamente obvias: solo tienen que apuntar a "f7", y la posición negra pronto se viene abajo. La jugada de la partida altera por completo el carácter de la posición y plantea a los jugadores nuevos problemas a resolver.

Las blancas habían visto una atractiva combinación sin flecos tácticos y que conducía a una posición ganada. Pero cometieron el error de no preguntarse: "¿Es mi ventaja después de la combinación mayor o menor que antes de iniciarla?".

21...♔xf7 22.fxe5+ ♔g8

Habría preferido acercarme al peón pasado "d" a punto de crearse, pero tras 22...♔e6 23.exd6 ♗xb2 (23...♔xd6 24.♘c4+ ♔e6 25.♗xd7+ ♔xd7 26.♖f7+) 24.♖cd1, las amenazas contra el expuesto rey negro serían demasiado fuertes. Veamos: 24...♗d4 25.♗xd4 cxd4 26.♘f3 ♘e5 27.♖fe1 ♖c5 28.♗xa6 bxa6 29.♖xd4, y las negras no pueden salvar su caballo clavado y frenar, al mismo tiempo, al peón "d".

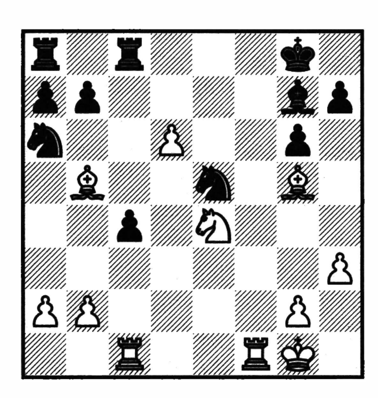
23.exd6 ♘e5 24.♘e4

Los dos activos alfiles blancos, mejor desarrollo y un peligroso peón "d" son sin duda suficientes factores para ganar, pero aunque haya muchas continuaciones prometedoras, no hay forma de rematar a las negras al instante. Después, por ejemplo, de 24.♗xa6 bxa6 25.♖xc5 (25.♗xc5 ♘d3) 25...♖xc5 26.♗xc5 ♘d3, las negras recuperan el peón en "b2" (las blancas deberían evitar 27.b4? ♘xc5 28.bxc5 ♗d4+). En vista de los peones "a" doblados, las blancas tendrían en la práctica un peón de ventaja, pero la victoria no está garantizada.

24...c4

Manteniendo, por el momento, el peón.

25.♗g5



También era muy fuerte 25.♗f4.

25...♘b8

Cuando estás desesperado, a veces es necesario realizar jugadas feas. La amenaza 26.d7 solo puede pararse moviendo el caballo de "a6", pero 25...♘c5 pierde, por 26.♗xc4+ ♘xc4 27.♖xc4 ♗xb2 28.♘xc5 ♖xc5 29.♖xc5 ♗d4+ 30.♔h1 ♗xc5 31.d7 ♗b6 32.♖c1 y 33.♖c8, de modo que la jugada de la partida fue hecha por un proceso de eliminación.

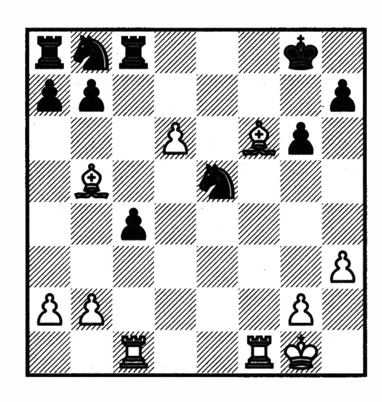
Si su posición está objetivamente perdida, la regla más importante es "mantener la partida viva". Esto no significa que deba usted seguir jugando durante mucho tiempo en una posición que es para rendirse. Significa "no permitir al oponente una victoria forzada". Cuanto más tiempo obligue a su oponente a trabajar, mayores serán las posibilidades de que pueda equivocarse. En la posición del diagrama, las blancas estaban buscando el K.O. y probablemente descartaron líneas en las que "solo" quedaban con peón de ventaja. Privar al rival de una rápida victoria puede causarle frustración, la pérdida de la objetividad y, eventualmente, provocar un posible error.

26.♘f6+?!

Una vez más, esto no echa por tierra la victoria, pero un jugador pragmático se contentaría con 26.b3, ganando un peón. Después de 26...♘bd7 27.bxc4 a6 28.♗xd7 ♘xd7 29.c5! ♗d4+ 30.♔h1 ♗xc5 31.♘xc5 ♖xc5 (si 31...♘xc5, 32.♖fd1) 32.♖xc5 ♘xc5, las negras pueden recuperar el peón, pero las blancas ganan con 33.♖c1 ♘d7 (33...b6 34.♖xc5) 34.♖c7.

Está claro por esta variante que el sacrificio de dama de las blancas ha dificultado de forma considerable la victoria, pues en lugar de una partida ganada posicionalmente de forma clara, las blancas necesitan ahora calcular líneas muy largas.

26...♗xf6 27.♗xf6



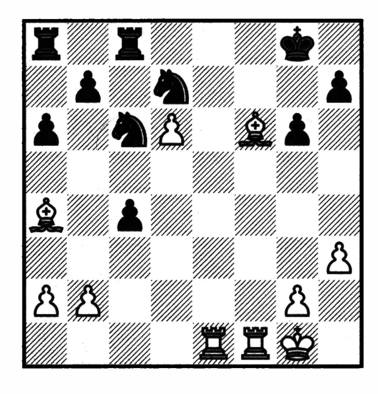
27...a6!

Planteando de nuevo la máxima dificultad a las blancas. Después de 27...♘bd7 28.♖ce1 a6 29.♗xd7 ♘xd7 30.♖e7 ♘xf6 31.♖xf6, el peón pasado y la amenaza de doblar torres en séptima dejarían a las negras sin la menor posibilidad.

28.♗a4 ♘bd7

Por fin, las negras han logrado ofrecer algún tipo de bloqueo sobre el peón "d", pero no es permanente, porque los caballos carecen de apoyo alguno.

29.♖ce1 ♘c6



Posible gracias a la interpolación de ...a6 y ♗a4.

30.♗c3

Las blancas deciden conservar sus alfiles. Una vez más, existía la tentadora alternativa 30.♗xc6 ♖xc6 31.♖e7 ♘xf6 32.♖xf6 ♖d8 33.♖ff7 ♖cxd6 34.♖g7+ ♔f8 35.♖xb7 (la variante 35.♖ef7+ ♔e8 36.♖xb7 ♖8d7 ofrece a las negras buenas perspectivas de obtener tablas), pero después del avance 35...h5 es difícil decir si la ventaja blanca es suficiente para ganar.

30...b5

Su mayoría de peones en el flanco de dama es la única esperanza de contrajuego de las negras.

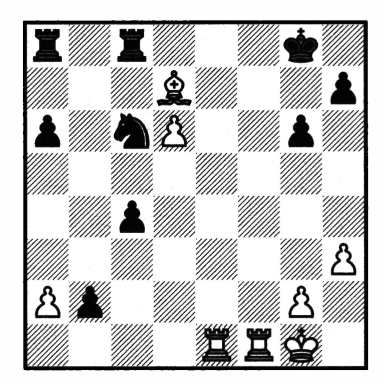
31.♗d1!

El plan correcto. Si el alfil puede llegar a la diagonal "a2-g8" (por "f3" o "g4"), las negras acabarán recibiendo mate.

31...b4 32.♗g4

La sencilla 32.♗d2 también habría sido muy incordiante. Los peones negros del flanco de dama no van a ninguna parte, porque avanzarlos solo abrirá diagonales hacia el rey negro. Así, las blancas tienen tiempo para jugar ♗f3-d5 o ♗a4 y explotar su gran actividad de piezas.

32...bxc3 33.♗xd7 cxb2



El primer asomo de contrajuego del segundo jugador y el momento decisivo de la partida.

34.♗e6+?

Las complicaciones anteriores, junto con su infructuosa búsqueda del K.O., han dejado a las blancas muy apuradas de tiempo. En un momento en que estaría justificado dedicar algunos minutos extra, se ven obligadas a jugar rápidamente y tiran por tierra la victoria. La complejidad de la posición es tan grande que en mis comentarios originales (publicados, por ejemplo, en *Informator*) indiqué dos posibles métodos ganadores para el primer jugador, pero solo uno de ellos es válido. ¡Incluso creo que debería estar contento por el 50% de acierto!

La primera forma de "ganar" era 34.♗xc6 ♖xc6 35.d7, y ahora 35...♖cc8 36.dxc8♕+ ♖xc8 37.♖f2 c3 38.♖c2, seguido de ♖b1. Sin embargo, 35...♔g7! hace tablas después de 36.♖e8 (36.♖e7+ ♔h6 37.♖e8 no es diferente, pues el negro puede seguir jugando 37...♖f6) 36...♖f6 37.♖b1 c3 38.♖c8! (¡las blancas incluso tienen suerte de poder hacer tablas!) 38...♖d6 39.♖xc3 ♖d8 40.♖xb2 ♖8xd7, con tablas.

Mi segunda línea conduce ciertamente a la

victoria: 34.♗xc8! ♖xc8 35.d7 ♖d8 (35...♖c7 36.♖e8+ ♔g7 37.♖e7+ ♔h6 38.d8♕ ♘xd8 39.♖xc7) 36.♖e6! (éste era el movimiento difícil de ver), y no hay defensa contra la amenaza ♖xc6.

34...♔g7 35.♗xc4

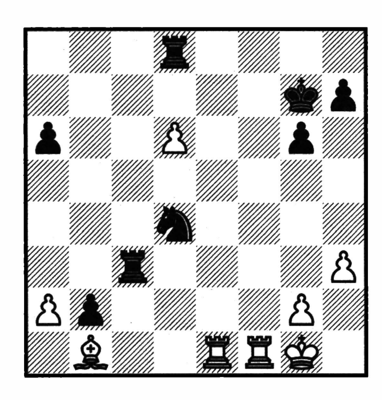
Ahora es demasiado tarde para tomar en "c8": 35.♗xc8 ♖xc8 36.d7 ♖b8 37.♖e8 b1♕ 38.♖xb1 ♖xb1+ 39.♔f2 ♖b2+ 40.♔g3 ♖xa2 41.♖c8 ♖d2 42.♖xc6 ♖xd7 43.♖xc4 a5, seguido de ...♖a7, concede a las negras un final de torres con excelentes posibilidades de ganar. Además, al haber descartado tomar en "c8" en el movimiento anterior, sería sorprendente que las blancas cambiasen ahora de parecer.

35...♘d4

De pronto todo comienza a ir mal para las blancas. El alfil debe retirarse a lo largo de la diagonal "a6-f1", puesto que 36.♗d5 (36.♗b3 pierde en el acto, por 36...♖c1) 36...♖ab8, amenazando 37...♖c1, es muy malo para las blancas.

36.♗d3 ♖c3 37.♗b1 ♖d8

Las negras pueden forzar tablas con la jugada 37...♖c1 (con la idea de continuar con 38...♖d8) 38.♗d3 (cubriendo la casilla "e2" y amenazando, además, 39.♖xc1) 38...♖c3, pero ahora que las cosas se han vuelto así, deciden jugar a ganar. Si pueden tomar el peón "d", su propio peón pasado "b" puede decidir la partida.



38.♖e7+?

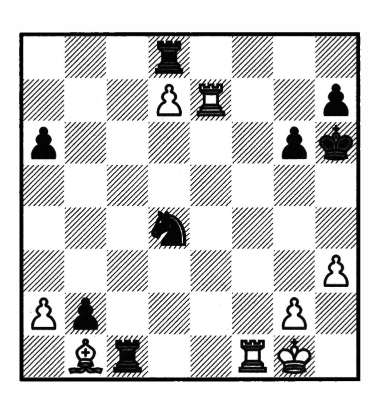
Hay muy pocos jugadores que se defiendan bien cuando se les escapa una posición ganada y quedan en otra inferior. Se requiere un autocontrol excepcional para olvidarse de lo que ha sucedido antes y concentrarse en la situación vigente.

Las blancas podían haber sostenido su posición con 38.♖f2! ♖c1 39.♖ef1, con tablas muertas, tras el cambio de los peones "b" y "d". La jugada de la partida es una acción refleja, para conservar el peón "d", pero las blancas nunca deberían haber abandonado la primera fila, excepto para atacar el peón de "b2".

38...♔h6 39.d7

En mis notas para *Informator*, indiqué que la jugada 39.♖b7 daba tablas, pero en realidad las negras ganan con la siguiente variante: 39...♘b5! 40.a4 ♖c1! 41.axb5 ♖f8, y la torre de "f1" está cazada en un movimiento de pinza.

39...♖c1



40.♗d3

Las blancas casi no disponen de jugada razonable. Por ejemplo: 40.h4 ♖f8 (ésta es la principal amenaza de las negras) 41.♖ee1 (si 41.♖fe1, continúa 41...♘c6 42.♖e8 ♖f7, ganando el peón "d") 41...♘e2+ 42.♔h2 ♖d8 43.♗d3 ♖xd7 44.♗xe2 ♖xe1 45.♖xe1 ♖e7, seguido de ...♖xe2, con un final de torres en el que hay ventaja decisiva.

40...♘c2 41.♗xc2

Las blancas se rindieron. Tras 41...♖xc2 42.♖b1 ♖c1+ 43.♖e1 ♖xe1+ 44.♖xe1 ♖xd7, seguido de ...♖b7, la torre blanca queda inmovilizada en "b1" y las negras ganan fácilmente.

Malas posiciones

El primer consejo es simple: no abandone la esperanza. La historia del ajedrez está plagada de posiciones ganadas que han sido desperdiciadas. Hasta los campeones del mundo han vivido esa experiencia, y es mucho más corriente a niveles más bajos. Sin embargo, no debe usted esperar que su contrario cometa un error: tiene que ayudarle a cometerlo. Proponerse hacer la victoria lo más difícil posible es el primer paso en esa dirección. Una tenaz resistencia casi siempre es enervante para el bando que tiene la ventaja, pues es posible que hubiera sobrevalorado la fuerza de su propia posición y contase con una rápida victoria.

Hay dos estrategias básicas para defender una mala posición. La primera es encontrar algún modo de aferrarse a la partida, a menudo liquidando para entrar en un final. Quizá al atacante no le resulte muy seductor tener que ganar un largo final con un peón de ventaja, de modo que puede seguir buscando la forma de ganar en el medio juego. Pero incluso si acepta entrar en el final, un repentino cambio de un medio juego táctico a un juego puramente técnico en el final resulta desorientador en muchos casos. Llamamos a esto la *defensa cruda*.

La segunda es tratar de hacerse con la iniciativa, aun a costa de material, con la esperanza de plantear complicaciones y provocar la equivocación del contrario. Llamamos a esta defensa *crear confusión*.

La elección entre estas alternativas depende sobre todo de la posición del tablero, pero también pueden entrar en juego otros factores. Por ejemplo: si su oponente está apurado de tiempo, puede dar por buena una simplificación y el paso al final, de modo que en este caso puede ser preferible el enfoque *crear confusión*. Si conoce usted el estilo de su oponente, ese conocimiento puede influir también en su decisión. Un punto importante es que no debe cambiar de planes a medio camino. Si se ha decidido por la *defensa cruda*, no debería perder la paciencia y cambiar de planes, a menos que su rival le haya permitido una posibilidad de romper. Las *defensas crudas* a menudo fallan porque el defensor crea debilidades adicionales innecesarias, abriendo la puerta a las piezas enemigas. Toda la clave de la *defensa cruda* radica en plantear una posición sólida que a su oponente le resulte difícil de romper. Tales posiciones no se prestan generalmente a la creación de contrajuego activo.

Si se decide por la defensa *crear confusión*, entonces deberá presionar el botón del pánico lo suficiente para concederse una razonable posibilidad de éxito. Sin embargo, debería estar seguro de que su posición es realmente mala como para recurrir a medidas tan drásticas. En mi experiencia, es mucho más habitual dejarse llevar demasiado pronto por el pánico antes que demasiado tarde.

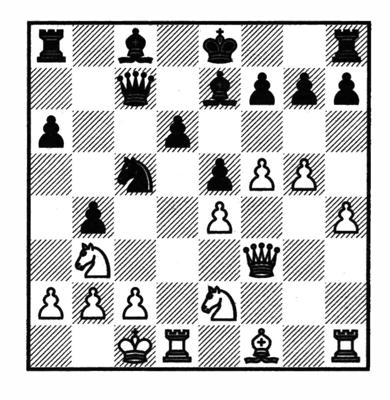
He aquí un ejemplo de cada tipo de estrategia, en ambos casos con respuesta a una sorprendente novedad de apertura.

J. Nunn – W. Browne
Gjøvik 1983
Siciliana, Najdorf

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4 ♗e7 8.♕f3 ♕c7 9.0-0-0 ♘bd7 10.g4 b5 11.♗xf6 ♘xf6 12.g5 ♘d7 13.f5 ♘c5 14.h4 b4 15.♘ce2

Retrospectivamente, puedo decir que las blancas deberían elegir alguna otra cosa aquí, como, por ejemplo, el interesante sacrificio 15.fxe6!?

15...e5 16.♘b3



Me sentía muy satisfecho de la apertura. En

partidas anteriores, las negras habían seguido, invariablemente, con 16...♗b7, y yo había analizado las posiciones resultantes y concluido que eran favorables a las blancas.

16...♘xe4!!

Me quedé estupefacto cuando vi esta jugada en el tablero y, durante unos minutos, no podía ver la idea de la misma. Después de 17.♕xe4 ♗b7 18.♖d5, seguido, si fuese necesario, de ♗g2, todo parecía estar en orden para las blancas. Antes o después, las negras tendrían que tomar en "d5" y las blancas consolidarían su control de las casillas de su color. Pero de pronto vi la idea (que se revelará en la continuación de la partida) y comprendí que tenía problemas. Aunque Browne no logró ganar la partida, su novedad fue votada como la más importante de la segunda mitad de 1983. Como un votación similar en la primera mitad de 1983 le dio una puntuación más baja al vencedor, puede decirse que las mejores novedades jugadas aquel año en todo el mundo habían aparcado en mi tablero.

Tras haberme repuesto del shock, decidí plantear la mejor respuesta posible. Vi que tenía la opción de tomar el caballo, lo que, en definitiva, conduce a un mejor final para las negras, o bien intentar 17.♗g2, sacrificando un peón por una compensación dudosa. Mi elección fue determinada por factores prácticos. Comprendí que Browne habría analizado minuciosamente estas líneas, de modo que se trataba de una decisión crucial. Había invertido un tiempo sustancial calculando ante el tablero estas alternativas, de modo que –cosa rara tratándose de Browne–, me quedaba mucho menos tiempo en el reloj. En vista de la situación del tiempo, dudé de mi capacidad para encontrar el camino correcto en las complicaciones que Browne ya se traía aprendidas de casa. Por consiguiente, decidí optar por una *defensa cruda*, cuando las muchas posibilidades para ambos bandos significarían, inevitablemente, dejar el análisis de Browne a unas pocas jugadas de entrar en el final. Por otra parte, mi falta de tiempo sería un factor menos relevante, pues las complicaciones no serían tan intensas.

Debo decir, de paso, que poco puede hacer para impedir las ocasionales y traumáticas novedades de apertura que le esperan ante el tablero, sobre todo si juega aperturas agudas, en cuyo caso, se trata de gajes del oficio.

17.♕xe4

En una partida posterior, entre Wedberg y De Firmian, Oslo 1984, las blancas jugaron 17.♗g2 ♗b7 18.♕e3 d5 19.♗xe4 dxe4 20.♘g3 a5, pero perdieron tras grandes complicaciones.

17...♗b7 18.♖d5 ♖c8 19.c3!

Jugada única, ya que la línea 19.♔b1 ♗xd5 20.♕xd5 ♕xc2+ 21.♔a1 0-0! deja a las blancas completamente atascadas. Pueden intentar 22.f6 gxf6 23.gxf6 ♗xf6 24.♖g1+ ♔h8 25.♕xd6, pero después de la simple 25...♗g7, no habrían resuelto ninguno de sus problemas.

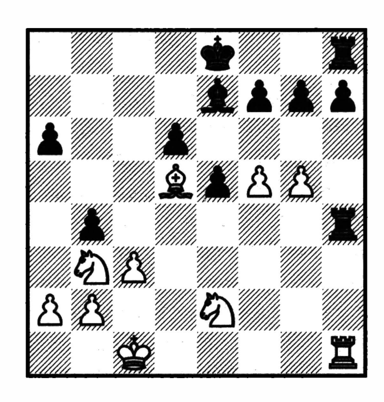
19...♕c4 20.♕xc4

No 20.♗xg2 ♗xd5 21.♕xd5 ♕xe2, y las negras ganan.

20...♖xc4 21.♗g2 ♗xd5!

Las negras deben tomar de inmediato, porque si 21...♖xh4? 22.♖xh4 ♗xd5 (o si 22...♗xg5+, 23.♖d2!) 23.♖g4, las blancas ganan pieza.

22.♗xd5 ♖xh4!



Esta jugada es la clave que me costó varios minutos descubrir en la jugada 16. El resultado es que las negras obtienen torre y dos peones por dos caballos. En un final, una torre y dos peones valen más que dos piezas ligeras en, al menos, el 90% de los casos. Dos alfiles pueden a veces mantener el equilibrio, pero dos caballos casi no tienen posibilidad.

23.♖g1!

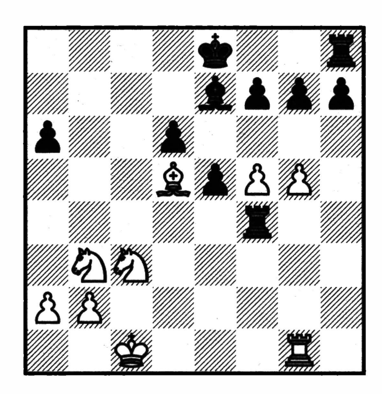
Las blancas deben tratar de mantener pasivo al alfil negro. La situación material sería la misma tras 23.♖xh4 ♗xg5+ 24.♔c2 ♗xh4 25.cxb4, pero las negras tendrían las cosas bastante más fáciles. Su alfil dispone de la salida por "f2", el peón "h" ya es pasado y su rey puede obstruir los peones blancos del flanco de dama, con ...♔d7-c7.

23...bxc3

Después de 23...♖h2? 24.♗c4!, las blancas ganan tiempo atacando el peón "a".

24.♘xc3 ♖f4!

Las negras se apresuran a atacar los peones débiles del flanco de rey.



25.♗c6+!

Una importante sutileza. Tras 25.♗e4 ♔d7, las negras desarrollan fácilmente su torre de "h8", mientras que si 25.g6 fxg6! 26.fxg6 h5, no tienen necesidad de desarrollar su torre de "h8", pues ya está situada de forma ideal, detrás del peón pasado "h".

25...♔f8

Después de 25...♔d8? 26.♘a5!, el rey negro queda expuesto. Por ejemplo: 26...♖xf5 27.♘b7+ ♔c8 28.♘d5 ♗xg5+ 29.♔b1, y las negras están obligadas a jugar 29...♖d8 para evitar una peor suerte. Por consiguiente, han de mover el rey en la otra dirección, bloqueando así a la torre de "h8".

26.♗e4 h5!

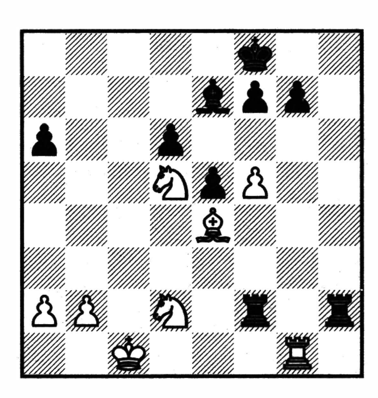
En caso de 26...d5 27.♗d3!, las negras tienen muchos peones atacados. Esta jugada es la mejor. Las blancas no pueden permitir que el peón siga avanzando, de modo que deberán cambiar en "h6", pero entonces las negras habrán activado su torre de "h8".

27.gxh6 ♖xh6 28.♘d2! ♖h2 29.♘d5!

Utilizando un detalle táctico para ocupar la casilla clave "d5". Si ahora 29...♖xd2, entonces 30.♖h1! (30.♘xf4? ♖d4 31.♖h1 ♗g5, y las negras ganan) 30...g6 (30...♔e8? 31.♘xf4 ♖d4 32.♗c6+, y las blancas ganan) 31.♘xf4 ♖d4 32.♘d5 ♖xe4 33.f6 ♗xf6, y las negras solo tienen una ligera ventaja.

La *defensa cruda* no significa necesariamente que deba ignorarse por completo la táctica, pues no es patrimonio exclusivo del atacante.

29...♖ff2 30.♘f3! ♖h3 31.♘d2 ♖hh2



Las blancas han realizado un considerable progreso, desde la posición del diagrama anterior, disponiendo un bloqueo en casillas claras y, por supuesto, se contentan con repetir jugadas. Su principal problema es la insegura posición del alfil en "e4".

32.♘f3 ♖h3 33.♘d2 ♖h4!

Las negras encuentran la forma de seguir jugando. Impiden 34.♘f3 y amenazan hacer 34...♖xd2.

34.♘c3!

Esto solo aparentemente permite que el alfil salga, por "d8" y "b6". En realidad, a 34...♗d8 podría replicarse 35.♘c4.

34...d5!

Una combinación que liquida para forzar un final de torres favorable a las negras. Sin embargo, existe el famoso proverbio técnico "todos los finales de torres son tablas", que aunque no debe entenderse literalmente, contiene una gran parte de verdad. Los finales de

torres a menudo son difíciles de evaluar, porque en una posición determinada, un peón extra puede ser insuficiente para ganar, mientras que en otra puede existir una ventaja decisiva con igualdad material. La razón es que la actividad de piezas es muy importante en estos finales, y con frecuencia puede impedir la explotación de una ventaja material. De modo similar, si el material está igualado, la diferencia en actividad de piezas puede decidir la partida.

35.♘xd5 ♖xd2 36.♔xd2 ♖xe4 37.♘xe7 ♔xe7 38.♖xg7 ♖f4?

Esto gana un peón, pero permite a las blancas activar rey y torre. A estas alturas, Browne se había apurado de tiempo, de modo que se le escapó la continuación más fuerte, 38...♔f6 39.♖h7 a5, tratando de llevar el peón a "a4", antes de atacar el peón "f" con ...♖f4. En tal caso, las negras habrían conservado buenas perspectivas de victoria.

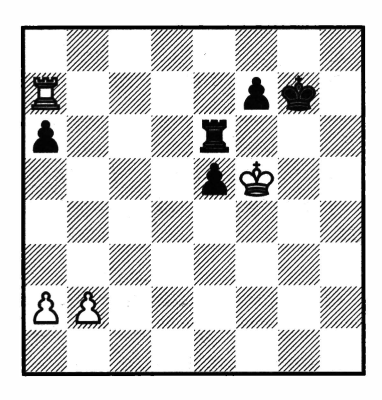
39.♖g8!

¡La primera posibilidad de las blancas de jugar activamente, desde la apertura!

39...♖xf5 40.♖a8 ♖f2+ 41.♔c3 ♖f6

La única forma de conservar el peón extra, pero ahora el rey negro tendrá que retroceder.

42.♖a7+ ♔f8 43.♔d3 ♖e6 44.♔e4 ♔g7 45.♔f5



Contrarrestando la amenaza negra ...♔f6, ...♖d6 y, finalmente, ...f5+.

45...e4

La única posibilidad es avanzar el peón "e", pero las blancas podrán rodearlo, una vez desconectado del resto de sus fuerzas.

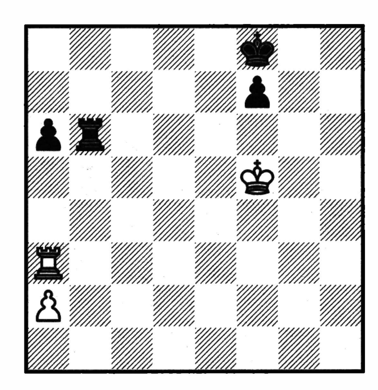
46.♖c7 e3 47.♖c1 ♖d6

La única tentativa, pues si 47...e2 48.♖e1, seguido de ♔f4-f3, las blancas hacen tablas fácilmente.

48.♖g1+!

Una contrapartida al jaque de la jugada 25. Las blancas aprovechan su oportunidad de obligar al rey negro a adoptar una posición más pasiva.

48...♔f8 49.♖e1 ♖d2 50.♖xe3 ♖f2+ 51.♔e5 ♖xb2 52.♖a3 ♖b6 53.♔f5



El cambio de otro par de peones acerca a las blancas a las tablas. En vista de la activa posición de torre y rey blancos, las perspectivas de ganar de las negras son mínimas, y ahora solo se requiere un cierto cuidado para llevar a buen puerto la partida.

53...♔g7 54.♖g3+ ♖g6 55.♖a3 ♖f6+ 56.♔e5 ♖b6 57.♖g3+ ♖g6 58.♖a3 ♖e6+ 59.♔f5 ♖f6+ 60.♔e5 ♖h6 61.♔f5 ♖c6 62.♖g3+ ♔f8 63.♖b3 ♖c2 64.♖a3 ♖c5+ 65.♔f6 ♖c6+ 66.♔f5 ♔e7 67.♖e3+ ♔d7 68.♖d3+ ♔c7 69.♖f3 ♔d7 70.♖d3+ ♔e7 71.♖e3+ ♖e6 72.♖b3 ♔d6 73.♖b7 ♖e5+ 74.♔f4 ♖a5 75.♖xf7 ♖xa2 76.♔e4 ♔c5

Tablas.

Este fue un buen ejemplo de *defensa cruda*. Enfrentadas a la elección entre dos males, las blancas se decidieron por un final inferior. Tras haber planteado las mayores dificultades posibles a las negras, fueron recompensadas con un desliz que les permitió salvar el medio punto.

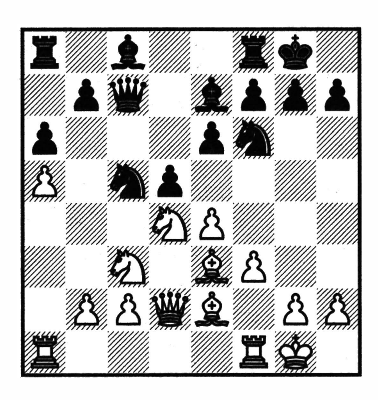
La siguiente partida ofrece un acusado contraste.

J. Plaskett – J. Nunn
Open de Lambeth 1979
Siciliana, Najdorf

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 cxd4 5.♘xd4 a6 6.♗e2 ♘bd7 7.♗e3 ♘c5

Después de la presente partida, abandoné esta línea de juego. La idea de llevar el caballo a "c5" para presionar sobre "e4" es irrelevante, toda vez que las blancas juegan f3, y luego es difícil ver qué hace el caballo en "c5".

8.f3 e6 9.♕d2 ♕c7 10.0-0 ♗e7 11.a4 0-0 12.a5 d5



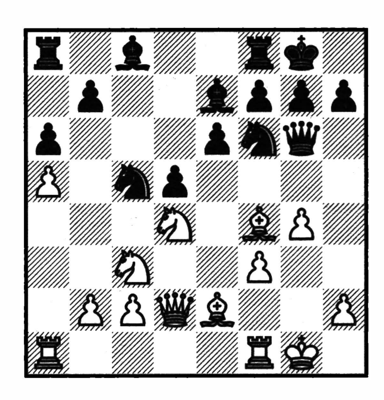
A estas alturas, me sentía bastante confiado, porque en una partida anterior, Jansa – Nunn, Budapest 1978, las blancas habían continuado con 13.exd5 exd5 14.♗f4 ♕d8 15.♘a4, y se acordaron tablas. Después de 15...♘xa4 16.♖xa4 ♖e8, las piezas negras son muy activas y la torre de "a4" está mal situada, factores que compensan la ligera debilidad del peón "d" aislado.

13.e5!!

Un auténtico shock para mí. Hablando con objetivad, esta jugada refuta, sencillamente, la estrategia negra de apertura. Vi de inmediato que después de 13...♕xe5 14.♗f4, mi dama tendría problemas, de modo que pensé adónde podía mover el caballo. Lamentablemente, la retirada natural, 13...♘fd7, pierde pieza tras 14.b4, de modo que las negras tendrán que jugar 13...♘e8. Sin embargo, entonces, 14.f4 f5 15.exf6 (lo mejor; si las blancas tratan de jugar en el flanco de rey con h3 y g4, entonces el caballo de "e8" puede resultar útil, con ...g6 y ...♘g7) 15...♘xf6 16.♗f3 concede a las blancas una clara ventaja posicional, pues el peón de "e6" es débil y a las negras les resulta difícil movilizar su alfil de "c8". Sin embargo, las negras no están, en modo alguno, perdidas, y ésta sería una razonable tentativa de estrategia basada en una *defensa cruda.*

A fines de los setenta, Plaskett tenía inclinación a caer en apuros de tiempo, y ya había pensado mucho al jugar 13.e5. Ante la elección entre una posición caótica y complicada, y otra en la que pudiera incrementar su presión posicional con jugadas directas, yo habría preferido la primera. Por consiguiente, decidí examinar de nuevo la captura en "e5" y al final encontré la continuación que se jugó en la partida.

13...♕xe5 14.♗f4 ♕h5 15.g4 ♕g6



No invertí mucho tiempo en las jugadas 15...♕h4 y 15...♕h3. Es fácil refutar la primera de ellas: 15...♕h4 16.♗g3 ♕h3 17.♖fe1 ♘e8 (17...♕h6 18.g5) 18.♗f1 ♕h6 19.♕xh6 gxh6 20.♘xd5, y la posición negra es penosa. Aunque es difícil encontrar una refutación clara de 15...♕h3, tiene poco sentido pensar en tales jugadas. Las blancas pueden recuperar su peón de inmediato y casi no hay la menor posibilidad de que las negras sobrevivan con su dama atascada en "h3" y ninguna de sus otras piezas colaborando con ella. El análisis casero demostró que era muy fuerte la línea 15...♕h3 16.♖f2 ♘e8 17.b4 ♘d7 18.♘xd5 ♗d8 19.♘e3! Por ejemplo: 19...♗f6 pierde, por 20.♗f1 ♕h4 21.♗g3 ♕g5 22.f4.

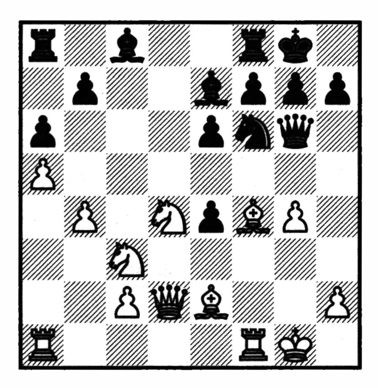
16.b4

Esta era la clave del sacrificio de peón de las blancas. El caballo debe jugar, y cuando lo haga, ♗d3 caza la dama.

16...♘ce4!

¡Excepto, por supuesto, que juegue a "e4"! Las negras pueden evitar inmediatas pérdidas de material con 16...e5 17.♗xe5 ♘e6, pero después de 18.♗d3 ♕g5 19.♕xg5 ♘xg5 20.h4 ♘e6 21.♘f5, tendrían un final muy malo. Por ejemplo: 21...♗xb4 22.♗xf6 gxf6 23.♘xd5 ♗c5+ 24.♔h1. Esto ni siquiera puede calificarse de *defensa cruda*, sino que la posición es muy mala, sin atenuantes.

17.fxe4 dxe4



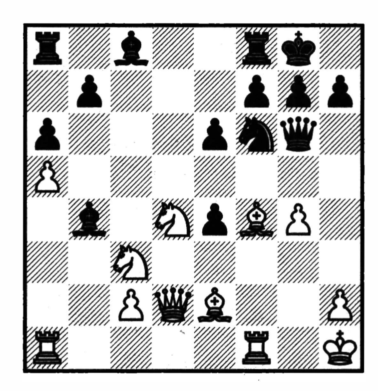
Esta continuación es la mejor posibilidad práctica de las negras, una vez que se han decidido por el método defensivo de *crear confusión.* Tienen dos peones por la pieza y, debido al ataque sobre "b4" y "g4", pueden ganar un tercer peón. No es una coincidencia, sino que se deriva del hecho de que la operación táctica de las blancas dependía de los avances debilitadores b4 y g4. Puesto que las negras obtienen un material equivalente por la pieza, puede usted preguntarse por qué están peor. Todas las piezas blancas son activas, mientras que el flanco de dama negro sigue estando ocioso.

18.♔h1

Las blancas deciden entregar el peón de "b4", prefiriendo mantener el de "g4" que protege a su rey. Después de 18.♗g5 ♖d8 (también es posible 18...♗xb4), las negras tienen juego suficiente.

18...♗xb4

No 18...♘xg4 19.♗xg4 ♕xg4 20.♖g1 ♕h4 21.♘xe4 b5 (la única esperanza es situar el alfil en la gran diagonal) 22.♕g2 g6 23.♘c6, y las blancas ganan.



19.♗e5!

Una excelente jugada. En "e5" el alfil cumple varias funciones: protege a los caballos de "d4" y "c3", amenaza ♗xf6 en algunas líneas e impide toda posibilidad de que las negras activen su alfil de "c8" con ...e5. A primera vista, las negras pueden responder 19...e3 20.♕xe3 ♗xc3 21.♕xc3 ♕e4+, recuperando la pieza, pero las blancas siguen con 22.♘f3 ♕xe2 23.♖fe1 ♕b5 (23...♕f2 24.♗d4 pierde la dama) 24.♗xf6 gxf6 25.♕xf6 ♕c6 26.♖e5 h6 27.g5, con ataque decisivo.

Hasta aquí, las blancas han conducido bien la partida. No se han contentado con conservar su material, lo que habría permitido a las negras completar su desarrollo y crear un fuerte contrajuego, sino que, por el contrario, han procurado mantener activas a sus piezas sin temor a calcular líneas tácticas.

19...b6!?

Siguiendo con la política de crear confusión. La última jugada blanca ha acabado con las esperanzas de su rival de activar el alfil de casillas blancas por la diagonal "c8-g4", de modo que ahora la idea es desarrollarlo por la gran diagonal. La elección de ...b6 (en lugar de ...b5) se basaba en dos factores: en primer lugar, en algunas líneas las negras juegan ...♗c5, en cuyo caso es útil tener el alfil defendido (véase la partida); en segundo lugar, las

posibilidades axb6 y ...bxa5 dan más que pensar a las blancas.

20.♕e3

Desclavando el caballo de "c3" e impidiendo el avance del peón de "e4".

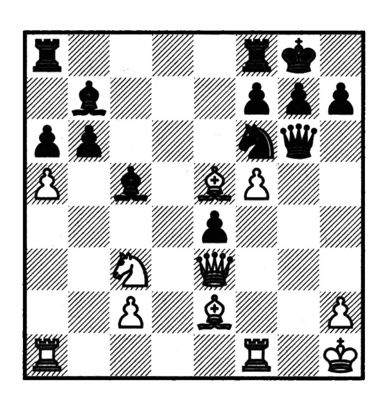
20...♗b7 21.♘f5?

Una idea increíblemente ingeniosa, que trata de explotar la mala posición de la dama negra. Sin embargo, las complicaciones resultantes no son favorables a las blancas.

Este era el momento de pasar del juego táctico a un juego más tranquilo. Después de 21.♗xf6 gxf6 22.axb6 ♖ac8 23.♘a4 ♗d2 24.♕g3 ♖fd8 25.c3, las piezas blancas pueden parecer diseminadas y mal coordinadas, pero no parece que las negras puedan explotar este hecho. Una posible línea es 25...♗xc3 (si 25...e3+, 26.♗f3) 26.♘xc3 ♖xd4 27.♗xa6, y ahora 27...♗xa6 28.♖xa6 ♖d3 falla, por 29.b7.

Un error habitual en partidas muy complicadas es omitir una continuación posicional. Con la adrenalina bombeando y mates por todas partes, es fácil desarrollar una "visión de túnel", que solo ve posibilidades tácticas, lo que hace que pueda omitirse, por ejemplo, una tranquila línea de liquidación.

21...exf5 22.gxf5 ♗c5!



Las negras utilizan la protección de "c5". Tras 22...♘g4 23.♗xg4 ♕xg4 24.♖g1 ♕f3+ 25.♕xf3 exf3, las blancas fuerzan el mate con la variante 26.♖xg7+ ♔h8 27.♖g8+ ♔xg8 28.♖g1++.

23.♕xc5

Forzado, pues tras 23.fxg6 ♗xe3, las negras quedan con material de ventaja.

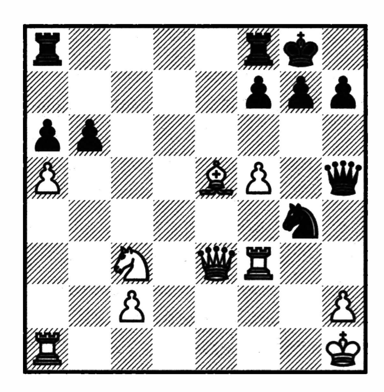
23...e3+! 24.♗f3

En caso de que las blancas hagan 24.♖f3, las negras ganan con la respuesta 24...♗xf3+ 25.♗xf3 ♕xf5 26.♕xe3 ♖ae8.

24...♗xf3+ 25.♖xf3 ♕h5 26.♕xe3

Después de 26.♕c6 ♖ac8 27.♕b7 ♘g4 28.♗c7, las negras disponen de una agradable elección entre 28...♘xh2 29.♗xh2 ♖xc3 30.♖g3 ♖xc2 31.♖g2 ♖xg2 32.♕xg2 bxa5 y 28...♖xc7 29.♕xc7 ♘xh2 30.♕xh2 ♕xf3+ 31.♕g2 ♕xf5 32.axb6 ♕f6. En ambos casos, las negras consiguen cuatro peones por la pieza.

26...♘g4



La inesperada clave del juego negro. Una vez que la dama mueva, las negras tomarán en "e5", recuperando la pieza.

27.♘d5??

Un error espantoso en enormes apuros de tiempo. Las blancas buscan un mate que no existe. A pesar de que su suerte haya cambiado, si las blancas hubiesen mantenido la cabeza clara, es probable que pudiesen salvar la partida.

La continuación correcta era 27.♖g1! ♘xe5 (no 27...♘xe3?, que permite mate en cinco) 28.♖fg3 (28.♖f4 f6 29.axb6 es confuso; el peón pasado "b" es un triunfo, pero el rey blanco está expuesto y el caballo no puede desalojarse de "e5") 28...♕xf5! 29.♖xg7+ ♔h8 30.♕h6 (30.axb6 ♘g6 31.♕h6 ♕f3+ 32.♖g2 también es tablas) 30...♕f3+, con jaque perpetuo.

27...♘xe3 28.♘f6+ gxf6 29.♖g3+ ♘g4

Las blancas se rindieron.

Defenderse bien tras haber cometido una omisión requiere un buen sistema nervioso. Ya hemos comentado antes las posibles causas de omisiones y las señales de advertencia que pueden indicar que el peligro anda cerca. Supongamos, a pesar de este consejo, que de todos modos a usted se le escapa una jugada sorprendente y fuerte de su adversario. El primer consejo es mantener la calma. Es muy fácil sacar petróleo de una respuesta instintiva, realizada bien por una incontrolable agitación nerviosa, bien como una tentativa por persuadir a su oponente de que había previsto su jugada y tenía preparada la respuesta. Esto es un error.

El enfoque correcto es invertir unos minutos en calmarse. No se deje cazar en la trampa mental de la autorrecriminación: no tiene tiempo para ello, mientras esté sentado ante el tablero. Trate de olvidar la historia de la posición, y limítese a considerar la situación vigente en el tablero. Una mirada tranquila a menudo le revelará que la jugada de su contrario no era tan fuerte como parecía a primera vista y que sigue disponiendo de posibilidades de lucha. Luego, puede elegir entre las técnicas defensivas antes bosquejadas y proseguir el combate.

El ataque

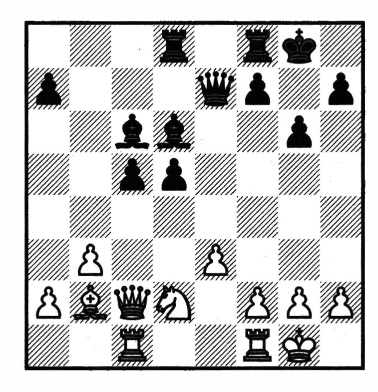
"Todo el mundo está invitado a la fiesta"

Los numerosos libros que se ocupan del ataque al rey estudian los diversos métodos típicos de ruptura: sacrificios en "h7", sacrificios en "g7", doble sacrificio de alfil, etc. No me ocuparé de estas cuestiones, en parte porque ya han sido comentadas en otros libros, y en parte porque solo constituyen la fase final del ataque. Muchos jugadores pueden ejecutar un doble sacrificio de alfiles, siempre y cuando lleguen a una posición tal que dicho sacrificio sea posible.

El factor principal que rige el éxito de un ataque al rey contrario es que pueda usted llevar más piezas atacantes al sector de las que su rival puede oponer en la defensa. Si dispone de una amplia superioridad de efectivos, un sacrificio de penetración a menudo surgirá como por arte de magia. Seguirá teniendo que calcular si el sacrificio da resultado, pero si tiene *madera* suficiente en torno al rey contrario, las apuestas se decantarán de forma clara a su favor.

El título de esta sección es una frase impactante de Yasser Seirawan para un fundamental principio de ataque. Incorporar toda pieza posible al ataque incrementa las probabilidades de éxito. Si lo ha apostado todo por su ataque, no tiene sentido mantener piezas en la reserva, puesto que la partida se decidirá antes de que las piezas de reserva tengan la menor utilidad.

La siguiente posición es un ejemplo clásico.



A. Nimzovich – S. Tarrasch
San Petersburgo 1914

Las negras tienen ya una superioridad local en el flanco de rey, porque las blancas no disponen de pieza alguna en el sector. Sin embargo, 18...♕h4 no es efectivo, a causa de 19.♘f3, y el enroque blanco queda reforzado. La siguiente jugada de Tarrasch incorpora al ataque al alfil de "c6".

18...d4!

No solo activando el alfil, sino también eliminando la posibilidad defensiva ♘f3 y la de contrajuego ♕c3.

19.exd4

Una mejor defensa era 19.e4, aunque las negras conservarían cierta ventaja. Después de

la textual, no lleva a ninguna parte 19...♕h4 20.g3 ♕h3, por 21.♘e4.

19...♗xh2+!

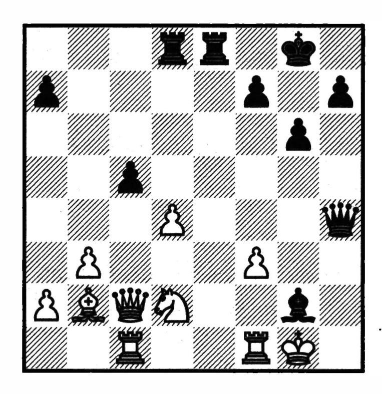
La situación está madura para el doble sacrificio de alfil.

20.♔xh2 ♕h4+ 21.♔g1 ♗xg2 22.f3

Forzado. Tras 22.♔xg2 ♕g4+ 23.♔h2 ♖d5 24.♕xc5 ♖h5+ 25.♕xh5 ♕xh5+ 26.♔g2 ♕g5+, las negras ganan el caballo de "d2", y si 22.f4, es mortal 22...♕g3.

22...♖fe8

Con el peón en "f3", podría responderse a 22...♕g3 con 23.♘e4.



23.♘e4

Una desesperada apuesta por el contrajuego, basada en la gran diagonal y la debilidad de "f6". Después de 23.♖fe1 ♖xe1+ 24.♖xe1 ♕xe1+ 25.♔xg2 ♕e2+ 26.♔g3 ♖d5, las negras ganan fácilmente. Por ejemplo: 27.f4 ♖h5 (amenazando 28...♖h2) 28.♕c1 ♕h2+ 29.♔f3 ♖h3+ 30.♔e4 ♕g2+ 31.♔e5 ♖e3+ 32.♔d6 ♖e6+ 33.♔xc5 ♖c6+, cazando la dama.

23...♕h1+ 24.♔f2 ♗xf1 25.d5

25.♖xf1 ♕h2+ gana la dama.

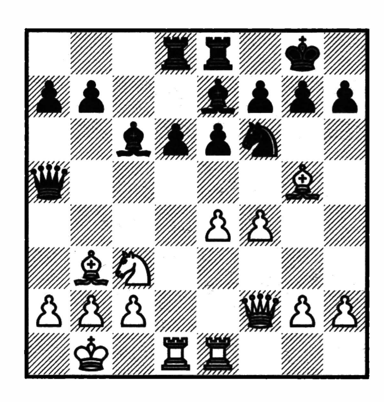
25...f5 26.♕c3 ♕g2+ 27.♔e3 ♖xe4+ 28.fxe4 f4+

Omitiendo un mate más rápido: 28...♕g3+ 29.♔d2 ♕f2+ 30.♔d1 ♕e2++, pero en cualquier caso, las negras ganan fácilmente.

29.♔xf4 ♖f8+ 30.♔e5 ♕h2+ 31.♔e6 ♖e8+ 32.♔d7 ♗b5++

Muchas conocidas maniobras de ataque están concebidas para lograr la superioridad local necesaria para que el ataque tenga éxito. Cuando jugamos ♖e1-e3-g3 o ♕d1-e1-h4, estamos creando las premisas necesarias para que el ataque prospere. El oponente debe contrarrestar estas maniobras, bien defensivamente, bien generando contrajuego en otro sector del tablero.

Además de incorporar nuestras piezas al sector del rey enemigo, también es importante bloquear el paso de las piezas del adversario al área amenazada, para lo cual es preciso realizar a veces un sacrificio.



S. Dvoiris – A. Jalifman
Campeonato de Rusia
Elistá 1997

15...h6 16.h4!?

Una valiente decisión, probablemente facilitada por el hecho de que 16.♗h4 ♕h5 es malo para las blancas, que no pueden jugar 17.♗g3, en vista de 17...♘xe4, y queda colgada la torre de "d1".

16...♕c5

Las negras pueden aceptar la pieza virtualmente en cada turno de la secuencia que sigue, y en cualquier caso el veredicto sería "posición complicada".

17.♕g3 ♘h5

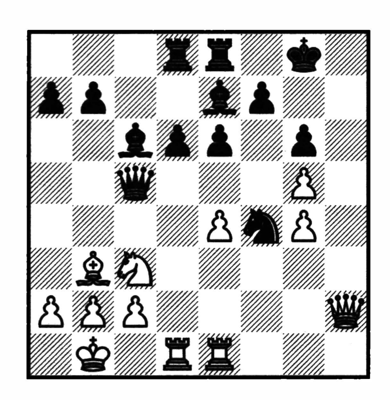
Svidler sugiere 17...♔f8!?, con idea de tomar en "g5" y luego retirar el caballo a "g8".

18.♕h2 hxg5?!

Jalifman decide finalmente tomar el alfil, pero resulta ser el momento erróneo. Dicho esto, se requiere ser un jugador profundo para prever la jugada 21 de las blancas. La con-

tinuación más segura era 18...♕f2 19.♗xe7 ♖xe7 20.♖f1 ♕g3, con idea de cambiar damas y una posición más o menos igualada.

19.hxg5 g6 20.g4 ♘xf4



Ahora las negras parecen tenerlo todo bajo control. Después de 21.♖h1, pueden responder 21...♕e5, utilizando su dama como un alfil en la Dragón. También es inferior 21.♕xf4, por 21...♗xg5, seguido de ...♕e5, y el negro tiene un peón extra y amplia ventaja posicional.

21.♘d5!!

Una jugada asombrosa. La defensa negra se basa casi por completo en el traslado de la dama al flanco de rey, de modo que las blancas sacrifican otra pieza para impedirlo. El resultado es que las blancas pueden operar en el flanco de rey con sus tres piezas pesadas, a las que las negras solo pueden oponer recursos muy limitados.

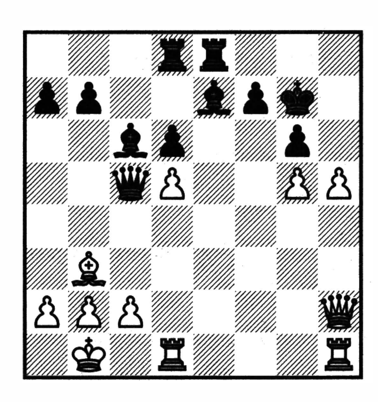
21...exd5

Otras jugadas son desesperadas. Por ejemplo: 21...♘xd5 22.♖h1 ♘c3+ 23.bxc3 ♕xc3 24.♕h7+ ♔f8 25.♖df1 ♕g7 26.♖xf7+ ♕xf7 27.♕h8+ ♕g8 28.♖f1+ ♗f6 29.♕xf6+ y mate, o bien 21...♗xg5 22.♖h1 ♘h5 23.gxh5 ♔g7 24.hxg6 ♖h8 25.♕g3 exd5 26.♕xg5 dxe4 27.♕g4 ♗d7 28.♕xe4 ♗f5 29.♕xb7 ♗xg6 30.♖hg1, seguido de ♖df1, con material equilibrado y ataque contundente del primer jugador.

22.♖h1 ♘h5

De nuevo, una jugada forzada. 22...f6 permite 23.♕h7+ ♔f8 24.exd5 ♗xd5 25.♖xd5 ♘xd5 26.♕xg6, mientras que en caso de mover 22...f5 23.♕h7+ ♔f8 24.exf5, la masa de peones del flanco de rey resulta inmediatamente decisiva.

23.gxh5 ♔g7 24.exd5



El factor clave del resto de la partida es la forma en que el bloqueo de las blancas sobre "d5" impide a la dama negra tomar parte en la defensa.

24...♗d7

24...♖h8 pierde, por 25.dxc6 ♖xh5 26.♕f4, pero quizá las negras podrían haber ofrecido algo más de resistencia con 24...♗b5. Sin embargo, incluso en tal caso creo que las blancas deberían ganar, con 25.hxg6 ♖h8 26.♕f4 fxg6 (26...f6 27.♕e4 ♕c7 28.♕e6 gana) 27.♖he1 ♕c7 28.♖e6 (con idea de ♕e4) 28...♖h7 (28...♖h5 29.♕e4 ♔f8 30.c4, logrando acceso a "f1", y en caso de 28...♖dg8 29.♖de1 ♗d8 30.♕d4+ ♔f8 31.♗a4!, una torre aparcará en "e8" o "f1") 29.♖de1, y ahora las negras pueden intentar:

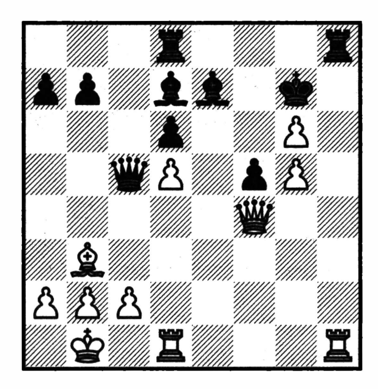
1) Si 29...♔g8, 30.♖xg6+ ♖g7 31.♖xg7+ ♔xg7 32.♕d4+ ♔f7 (a 32...♔g8, 33.♖h1) 33.g6+ ♔xg6 34.♖g1+ ♗g5 35.♕e4+, y las blancas ganan.

2) 29...♖e8 30.c4 ♗a6 31.♕d4+, ganando.

3) 29...♗f8 30.c4 ♗a6 (30...♗d7 31.♖xg6+ ♔h8 32.♗c2 ♗g7 33.♖h6 ♗xh6 34.gxh6, y el negro está perdido) 31.♗c2 ♔g8 (31...♗xc4 32.♗xg6 ♖h3 33.♗f5 ♖h5 34.♖h6 ♗xa2+ 35.♔a1!, ganando, o bien 32...♔g8, con transposición) 32.♗xg6 ♖h3 (32...♗xc4 33.♗xh7+ ♕xh7+ 34.g6 ♗d3+ 35.♔a1 ♕d7 36.♖e7, ganando) 33.b3 b5 (las negras no tienen más opciones) 34.♖e7 ♗xe7 35.♕f7+ ♔h8 36.♖xe7 ♖h1+ 37.♔b2 ♖h2+ 38.♗c2, ganando.

25.hxg6 ♖h8 26.♕f4 f5

26...fxg6 27.♖he1, y las negras están completamente perdidas.



27.♖h6!

Una bonita jugada *colineal* (véase página 43). La amenaza es, simplemente, ♕h2 y ♖h1, y gracias a la incapacidad de las negras por trasladar piezas al sector en peligro, no pueden hacer gran cosa por neutralizarla.

27...♖de8

La alternativa 27...♖xh6 28.gxh6+ ♔h8 (28...♔xg6 29.♕g3+ ♗g5 30.♖g1) 29.c3 ♗f6 (29...♖g8 30.g7+ ♔h7 31.♗c2 ♕c8 32.♖e1 ♗f6 33.♖e6! gana limpiamente) 30.♗c2 ♕b6 31.g7+ ♔g8 32.♕g3! (amenazando 33.h7+ ♔xh7 34.g8♕+) 32...♔f7 33.♖g1 ♗xc3 34.g8♕+ ♖xg8 35.♕xg8+ ♔e7 36.♖g7+ ♗xg7 37.♕xg7+ ♔d8 38.h7.

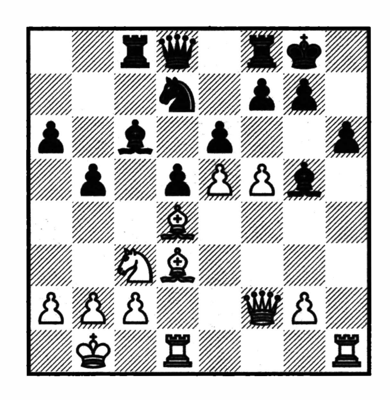
28.♕h2

Decisivo.

28...♗xg5 29.♖h7+ ♖xh7 30.♕xh7+ ♔f6 31.♕f7+ ♔e5 32.♕xd7 ♖e7 33.♖e1+ ♔f4 34.♖f1+ ♔g3 35.♕xf5 ♕e3 36.a3 ♖e5 37.♕f8

Las negras se rindieron.

Un método corriente de excluir piezas defensivas del sector crítico es la cuña de peones. Una cadena de peones que penetre en campo enemigo ejerce el efecto de cortar su posición en dos mitades, y puede bastar, por sí sola, para impedir que otras piezas acudan en auxilio de su acosado rey. Entonces es cuestión de ir reduciendo el número de piezas en el entorno del rey atacado, incluso a costa de sacrificios. Es importante tener en cuenta la posibilidad de un *contrasacrificio* por parte del adversario, a fin de romper la cuña, pero de no ser así, tales ataques evolucionan normalmente viento en popa a toda vela.



J. Nunn – A. Vydeslaver
Open de Leeuwarden 1995

Había sacrificado antes mi peón "h" a fin de ganar tiempo para el ataque, lo que tuvo el efecto positivo de abrir la columna "h" y permitir el avance del peón "f", pero, por otra parte, el alfil negro ha ocupado un punto fuerte en "g5", invulnerable al ataque de peones.

20.f6!

Las blancas establecen su peón en cuña.

20...b4

La justificación táctica de la última jugada blanca radica en la línea 20...gxf6 21.exf6 e5 (si 21...♘xf6, 22.♖xh6 ♗xh6 23.♗xf6 ♕c7 24.♖h1, ganando) 22.♖xh6!! ♗xh6 23.♕g3+ ♔h8 24.♕h4 ♕xf6 25.♗xe5 y gana.

Como las negras no pueden eliminar el peón invasor, deciden proseguir la lucha en el ala de dama. Ahora, la tarea de las blancas consiste en eliminar la única pieza que defiende el enroque negro, a saber, el alfil de "g5".

21.♖h5!

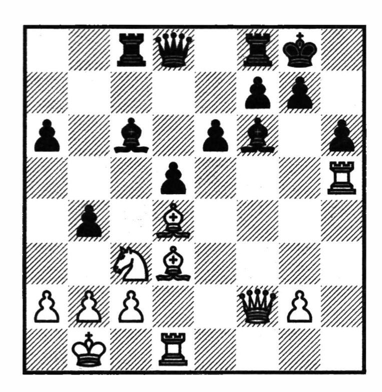
Para desembarazarse del alfil del modo más directo posible. La pérdida material que supone es irrelevante. No servía 21.♘e2?, por 21...♗b5!, y en cambio el alfil de "d3" debilitaría considerablemente el ataque blanco.

21...♘xf6

Tras 21...bxc3 22.♖xg5 hxg5 23.♕g3, el mate en pocas jugadas es inevitable, y solo

puede postergarse una jugada tras 23...♖b8 24.b3. 21...gxf6 22.exf6 bxc3 23.♖xg5+ hxg5 24.♕g3 y 21...♗xf6 22.exf6 ♘xf6 23.♖xh6 bxc3 24.♗xf6 no son mejores, de modo que las negras deciden entregar pieza para romper la mortífera cuña de peón.

22.exf6 ♗xf6



23.♖xh6!

Después de 23.♗xf6 ♕xf6 24.♕xf6 gxf6 25.♘e2 ♔g7 26.♗xa6, las blancas deberían acabar ganando, pero decidí calcular un K.O. táctico hasta el final. Las pocas jugadas que siguen son forzadas.

23...♗xd4 24.♗h7+ ♔h8 25.♕xd4 e5

O bien 25...bxc3 (25...f6 26.♖h3) 26.♗f5+ ♔g8 27.♖dh1 gxh6 28.♖xh6 f6 29.♕g4+ ♔f7 30.♖h7+, con mate.

26.♕xe5 f6 27.♕h2 gxh6 28.♕xh6

Las negras están indefensas ante las numerosas amenazas enemigas.

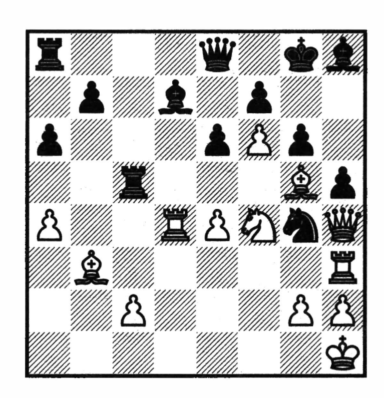
28...♕e7 29.♗f5+ ♔g8 30.♗e6+! ♖f7 31.♖h1

Las negras se rindieron.

En el siguiente ejemplo veremos que coinciden los tres elementos: todo el mundo invitado a la fiesta, exclusión de las piezas defensivas y cuña de peones.

Ver el diagrama siguiente

En esta posición, está claro que las blancas tienen un fuerte ataque, pero las negras disponen de contrajuego, basado en la debilidad de la primera fila y un posible ...♘f2+. Chernin pensaba que había impedido el sacrificio en "h5", pero...



N. Short – A. Chernin
Campeonato de Europa por equipos
Pula 1999

29.♘xh5!

...Short lo jugó de todos modos. La clave es que tras 29...gxh5, no se sigue con 30.♕xh5 (que permite 30...♘f2+), sino con 30.e5! De esta forma, se incluye en el ataque a la torre de "d4", de paso que se excluye a la de "c5" de la defensa, y se refuerza la cuña "e5+f6". Las blancas amenazan entonces 31.♖xg4 (no es fácil defenderse) 30...♖d5 (30...♖xe5 3.♖xg4 ♖e1+ 32.♕xe1 hxg4 33.♖xh8+ ♔xh8 34.♕h4+ ♔g8 35.♗h6 y mate) 31.♗e3! (lo más sencillo: cubre "f2" y amenaza con tomar en "h5"; después de 31.♗xd5? exd5, las negras defenderían "g4", y el ataque llegaría a punto muerto) 31...♘xe5 (si 31...♘xe3, 32.♕g5+ ♔f8 33.♖xh5 y mate) 32.♕xh5 ♗xf6 33.♖xd5 exd5 34.♕h7+ ♔f8 35.♗c5+, ganando la dama.

29...♖xg5 30.♕xg5

El blanco ganaba al instante con 30.♘g7! ♖h5 (30...♘f2+, 31.♕xf2 ♗xg7 32.fxg7 ♔xg7 33.♕d2 gana pieza) 31.♘xh5 gxh5 32.♕g5+ ♔f8 33.e5 ♘f2+ 34.♔g1 ♘xh3+ 35.gxh3, y el negro no tiene defensa contra las amenazas 36.♕xh5 y 36.♖h4, seguido de ♖xh5.

Sin embargo, también tras la jugada textual conservan las blancas una clara ventaja.

30...♘f2+ 31.♔g1 ♘xh3+ 32.gxh3 ♗c6?

Las negras se vienen abajo. Esta jugada debilita fatalmente la casilla "e6".

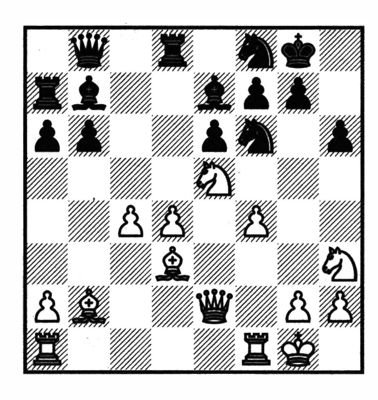
33.♘f4 ♔h7 34.e5 ♗f3 35.♔f2 ♕c6 36.♖c4

Las negras se rindieron.

Sacrificios en exceso

A la mayoría de los jugadores de ajedrez le encanta atacar. Forzar un asalto al rey enemigo, sacrificar un par de piezas y, finalmente, asestar mate es una sensación maravillosa... ¡siempre que las cosas terminen bien!

Uno de los grandes peligros de un ataque con sacrificios (aunque sea correcto) es sacrificar en exceso. A menudo sucede que el primer sacrificio es correcto, pero luego el jugador se deja arrastrar por el deseo de rematar "brillantemente" y, en lugar de apelar a todas sus piezas para dar mate al oponente, se lanza a una innecesaria orgía de sacrificios, comprometiendo la victoria. A medida que el déficit material aumenta, también aumentan las posibilidades del oponente de devolver todo o parte del material para rechazar el ataque. A veces, algunas jugadas de aspecto inaceptable se pueden hacer porque hay suficiente material para tirar por la borda.



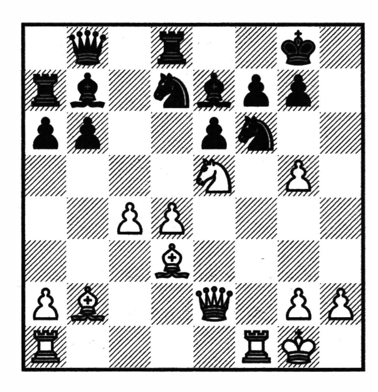
M. Botvinnik – V. Chejover
Moscú 1935

Las piezas menores blancas están situadas de forma ideal para atacar al rey negro, excepto el caballo de "h3". Las piezas negras trabadas en el flanco de dama no ayudan mucho y, desde luego, nada en la defensa del enroque. Por consiguiente, las blancas deciden, con toda razón, sacrificar su pieza mal situada en aras de abrir la posición del rey enemigo.

22.♘g5! hxg5

El sacrificio debe aceptarse, pues de no ser así no podrían defender "f7".

23.fxg5 ♘8d7

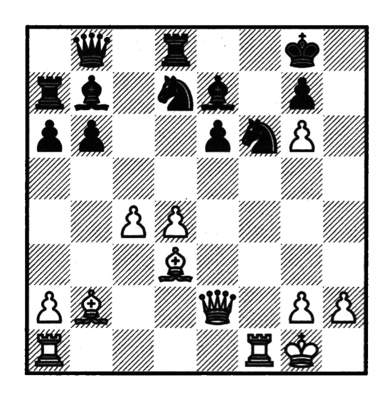


Después de 23...♘6d7 24.♘xf7, seguido de ♕h5, las blancas tienen un ataque demoledor, de modo que las negras ofrecen la devolución de la pieza.

24.♘xf7?

Este segundo sacrificio no solo es innecesario, sino que incluso pone en peligro la victoria. Después de 24.♘xd7 ♖xd7 (o bien 24...♘xd7 25.♖xf7 ♔xf7 26.♕h5+, y las blancas fuerzan el mate) 25.gxf6 ♗xf6 26.♖xf6 gxf6 27.♕g4+ ♔f8 28.♗a3+ ♖d6 29.♕g3 ♔e7 30.c5!, el ataque blanco triunfa sin mayores dificultades. Esta línea ganadora es prosaica, pero eficiente.

24...♔xf7 25.g6+ ♔g8??

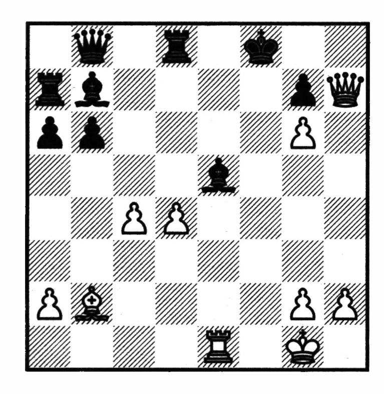


Después de esto, las negras reciben mate. Deberían haber jugado 25...♔f8 26.♕xe6 ♘e5! (las dos piezas negras de ventaja justi-

fican esta fea jugada) 27.♖xf6+ gxf6 28.♕h3 (hasta aquí, la línea es la indicada por Botvinnik), y ahora tanto 28...♗c5! como 28...♗b4 29.♖e1 ♗xg2! 30.♔xg2 ♗xe1 31.dxe5 fxe5. La posición sigue siendo muy complicada, pero las negras, con torre y pieza de ventaja, disponen de numerosas posibilidades de devolver el material extra. Mi propia opinión es que las blancas deberían luchar en estas líneas por las tablas.

Tras la jugada textual, las blancas remataron muy bien el juego:

26.♕xe6+ ♔h8 27.♕h3+ ♔g8 28.♗f5 ♘f8 29.♗e6+ ♘xe6 30.♕xe6+ ♔h8 31.♕h3+ ♔g8 32.♖xf6 ♗xf6 33.♕h7+ ♔f8 34.♖e1 ♗e5



35.♕h8+ ♔e7 36♕xg7+ ♔d6 37.♕xe5+ ♔d7 38.♕f5+ ♔c6 39.d5+ ♔c5 40.♗a3+ ♔xc4 41.♕e4+ ♔c3 42.♗b4+ ♔b2 43.♕b1++

La defensa

Los principios para defenderse de un ataque al rey son, hasta cierto punto, los inversos a los indicados en la sección *El ataque*. El defensor debería tratar de llevar sus propias piezas para ayudar al rey, obstruyendo, en la medida de lo posible, el traslado de las piezas contrarias al sector crítico.

Un tema particular que a menudo surge en la práctica es el del sacrificio defensivo. La idea de que un atacante sacrifique material es familiar para todos, pero casi con la misma frecuencia sucede que el defensor sacrifica también material. No estoy hablando aquí de la situación en la que el atacante ha sacrificado y el defensor devuelve material, sino de casos en los que el defensor está dispuesto a asumir un genuino déficit material.

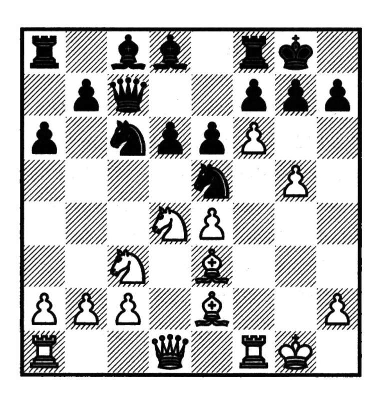
La base para tales sacrificios a menudo radica en las concesiones posicionales realizadas por el atacante. En una Siciliana puede ser muy útil a efectos ofensivos que las blancas avancen sus peones del flanco de rey hasta "g5" y "f6", pero si el ataque fracasa, el rey blanco puede no apreciar que los peones de su muralla hayan avanzado hasta campo contrario. Lanzar un ataque normalmente supone concesiones de algún tipo. Puede ser la creación de debilidades, como en el caso de un avance de peón, o enviar piezas alejadas.

Si las blancas llevan su torre a "h3" y la dama a "h4", el mate en "h7" pondrá punto final al juego, pero si no hay mate, entonces dama y torre pueden tener problemas para regresar al centro, o hacerlo con una gran pérdida de tiempo.

El defensor puede explotar a menudo el aspecto negativo de un ataque, mediante un sacrificio apropiado para quitarle veneno al asalto.

G. Sax – M. Stean
Final del Campeonato de Europa por equipos
Moscú 1977
Siciliana, Scheveningen

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 a6 7.0-0 ♗e7 8.♗e3 ♕c7 9.f4 0-0 10.g4 ♘c6 11.g5 ♘d7 12.f5 ♘de5 13.f6 ♗d8

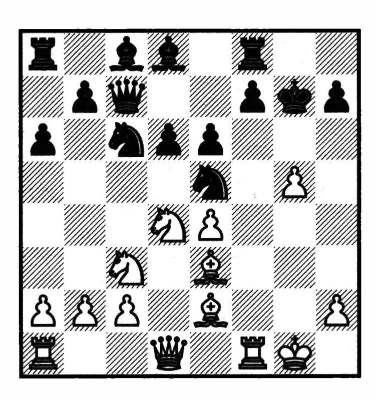


Una típica posición siciliana. Los peones blancos del flanco de rey se han lanzado hacia adelante, pero a cambio las negras tienen un indiscutible control de la casilla "e5".

14.fxg7?!

Esto parece un error, pues no hay necesidad de que las blancas se comprometan tan pronto con esta captura. Recientemente, esta impresión intuitiva se ha visto respaldada con una prueba práctica: la partida Sutovsky – J. Polgar, Tilburg 1996, continuó con 13.♗d3 (permitiendo que la dama blanca llegue a "h5") 14...♘xd4 15.♗xd4 ♕a5?! 16.fxg7 ♔xg7 17.♔h1 ♗b6?! 18.♗xe5+ ♕xe5 19.♕h5 ♗e3 20.♖f3 ♗xg5 21.♖g1 f6 22.h4, y las negras se rindieron. El análisis subsiguiente de esta partida sugiere que aunque las negras no tenían por qué haber perdido tan rápidamente, las blancas conservan ventaja ante cualquier defensa.

14...♔xg7!



Eliminando audazmente uno de los peligrosos peones blancos. Después de 14...♖e8?! 15.♕d2 b5 16.♗h5 ♘e7 17.b3! ♘7g6 18.a4! bxa4 19.♖xa4 ♗b7 20.♘f3, las blancas quedaron con una ligera ventaja, Jolmov – Spassky, Zonal de Moscú 1964.

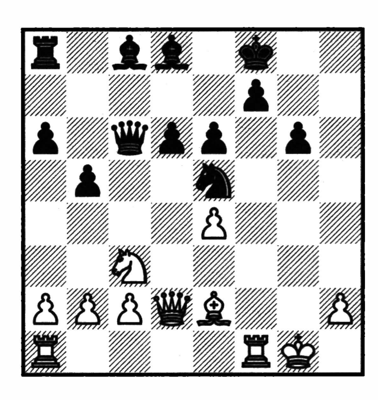
La jugada de Stean puede parecer suicida, pero resulta que las blancas tienen problemas para proseguir su ataque, debido a que su desarrollo es bastante pobre (por culpa de todas esas jugadas de peón en el flanco de rey). Realmente, necesitan su dama en el flanco de rey para crear amenazas auténticas, pero tanto 15.♗d3 (con idea de ♕h5), como 15.♕e1, pierden un peón, tras ...♘xd4 y ...♗xg5. Observe que en el último caso, las negras justifican su juego con una clave táctica: 15.♕e1 ♘xd4 16.♗xd4 ♗xg5 17.♕g3 ♔h8!, y el alfil es invulnerable.

Así, las blancas deben proceder con su ataque de forma mucho más lenta, pero las negras solo necesitan jugar ...b5 y ...♗b7 para plantear una molesta amenaza al peón de "e4".

15.♕d2 b5! 16.g6?!

Las blancas deciden ganar calidad, pero las negras obtendrán por ella una enorme compensación. Hubiera sido mejor 16.a3, seguido de, por ejemplo, el doblaje de torres en la columna "f". Sin embargo, no creo que las negras tengan mayores dificultades, pues las blancas requieren varias jugadas para plantear una amenaza importante.

16...hxg6 17.♗h6+ ♔g8 18.♗xf8 ♔xf8 19.♘xc6 ♕xc6



La transformación que se ha producido desde la posición del diagrama anterior es notable. No hay rastro de los peones blancos avanzados en el flanco de rey. Ahora, las negras solo tienen que jugar ...♔g7 para asegurar por completo la posición de su monarca. Cuentan con un monstruo en "e5" y una tremenda presión sobre casillas negras. Por último, una vez que hayan jugado ...♔g7, ...♗b6 y ...♗b7, su torre puede ir a "h8" y el rey blanco quedará expuesto a un ataque. A cambio de estas numerosas ventajas posicionales, lo único con que cuentan las blancas es una mínima ventaja material de torre, por alfil y peón.

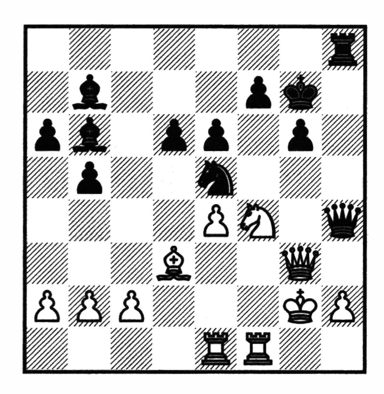
20.♗d3

Después de 20.♕h6+ ♔g8 21.♖xf7 ♔xf7 22.♖f1+ ♔e8 23.♕g7 ♗e7, las negras se defienden fácilmente.

20...♔g7 21.♘e2 ♗b7 22.♘f4 ♗b6+ 23.♔h1 ♖h8

Todas las piezas negras ocupan posiciones atacantes. Las blancas, obviamente, tienen problemas.

24.♕g2 ♕d7 25.♖ae1 ♕e7 26.♕g3 ♕h4 27.♔g2



El cambio de damas no serviría de ayuda a las blancas. Una línea era 27.♕xh4 ♖xh4 28.♖e2 ♘g4 29.♖f3 ♗d4 30.b3 g5 31.♘h3 f6 32.♖g3 b4 33.♖d2 ♔h6, y ahora que las negras lo tenían todo preparado, están listas para ejecutar la mortífera ruptura ...f5.

27...g5 28.♘h3 f6

Las blancas carecen por completo de juego activo, de modo que las negras disponen de mucho tiempo para reforzar su posición, antes de seguir progresando.

29.♖e2 ♘g6 30.♖ee1 ♗d4

Cambio de guardia. Ahora el alfil se propone ocupar "e5".

31.c3 ♗e5 32.♕xh4 ♖xh4

La pérdida material es inevitable.

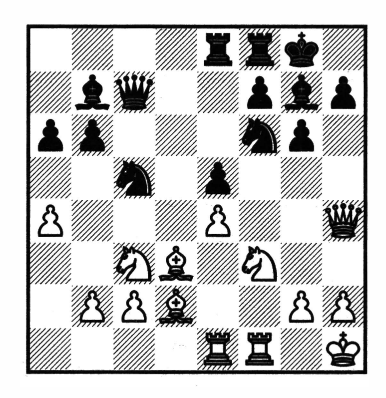
33.♖h1 ♖xh3 34.♔xh3 ♘f4+ 35.♔g4 ♘xd3 36.♖e2 f5+

Las blancas se rindieron.

Un sacrificio defensivo también puede resultar eficaz por razones psicológicas. El atacante está mentalmente pertrechado para un posible asalto al rey enemigo a base de sacrificios, cuando de repente resulta que debe defenderse y tratar de cuidar su ventaja material en un final. Esto requiere un cambio completo de las marchas mentales, lo que puede resultar difícil de conseguir.

L. Ljubojevic – A. Miles
Campeonato de Europa por equipos (Final)
Skara 1980
Siciliana, Dragón

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.f4 ♘bd7 7.♘f3 ♕c7 8.♗d3 ♗g7 9.0-0 0-0 10.♔h1 a6 11.a4 b6 12.♕e1 ♗b7 13.♕h4 e5 14.♗d2 ♘c5 15.♖ae1 ♖ae8 16.fxe5 dxe5



Una posición típica de la Variante Najdorf con 6.f4 (pues aunque la partida comenzó como una Dragón, acabó convirtiéndose en una Najdorf). Las blancas tienen perspectivas de ataque en el flanco de rey, mientras que las negras pueden organizar contrajuego contra el peón aislado de "e4". Las posibilidades a largo plazo están del lado negro, debido a su superior estructura de peones, de modo que las blancas llevan el peso de tener que demostrar sus opciones.

El plan normal de ataque se basa en ♗h6 y ♘g5, pero aquí no es muy efectivo, porque las blancas perderían un tiempo con su alfil, y las negras podrían responder a 17.♗h6 con 17...♘h5.

17.♘g5

Esto parece muy peligroso, ya que se amenaza 18.♖xf6, y si 17...h6, 18.♖xf6! ♗xf6 19.♕xh6 ♗xg5 20.♗xg5 ♖e6 21.♗c4 ♖d6

22.Nd5 Bxd5 23.Bxd5 concede a las blancas un ataque demoledor.

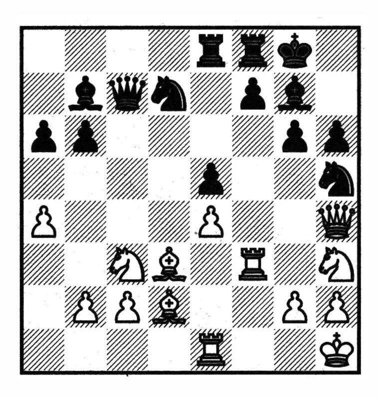
17...Ncd7

Por consiguiente, este movimiento es forzado. Si su alfil estuviese en "h6" en lugar de "e3", las blancas dispondrían de un plan de ataque estándar, a base de g4 (impidiendo ...Nh5), seguido del doblaje de torres en la columna "f", pero tal y como son las cosas, deben tener en cuenta ...h6.

18.Rf3 h6 19.Nh3 Nh5!

No 19...g5 20.Nxg5 hxg5 21.Bxg5, con un tremendo ataque de las blancas. Una posible línea es 21...Re6 22.Nd5 Qd6 23.Ref1 Nxd5 24.exd5 Rg6 25.Rh3 f5 26.Qh7+ Kf7 27Bxf5 Rxg5 28.Bg6+ Ke7 29.Qxg7+ Kd8 30.Rxf8+ Nxf8 31.Rh8, y ganan.

La textual cubre al peón de "h6" y prepara el siguiente sacrificio de peón.



20.g4?!

Las blancas se equivocan al querer capturar el peón. Hubiera sido mejor 20.Ref1. Por ejemplo: 20...f5 21.exf5! Bxf3 22.Rxf3, un sacrificio de calidad muy peligroso. Por consiguiente, las negras tendrían que continuar más lentamente, con una jugada como 20...Qc5, pero las blancas quedarían con ventaja.

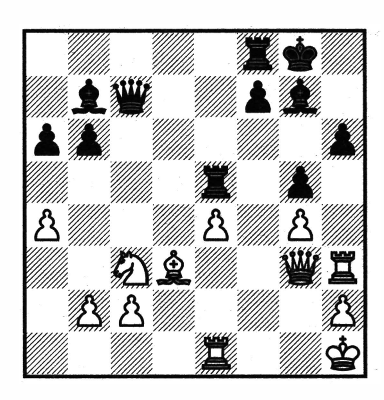
20...Nf4 21.Nxf4 exf4 22.Bxf4 Ne5 23.Rh3?!

Las blancas, en cualquier caso, se verán obligadas a tomar en "e5", pero parece torpe marginar a la torre. Era mejor 23.Rff1.

23...g5 24.Bxe5

La torre solo sería útil en "h3" si ahora las blancas pudiesen jugar 24.Bxg5, pero en tal caso seguiría 24...Ng6 25.Qh5 Re5, ganando pieza.

24...Rxe5 25.Qg3



De nuevo se ha producido una transformación notable de la posición. La única traza que queda del ataque blanco es la mal situada torre de "h3". A cambio del peón, las negras dominan por completo las casillas de su color, mientras que las piezas blancas no hacen gran cosa, aparte de defender el peón de "e4". Por otro lado, el avance g4 ha debilitado considerablemente el flanco de rey, y si las negras consiguen jugar ...f5 en circunstancias favorables, las blancas se encontrarán en verdaderas dificultades.

Un aspecto adicional es que Ljubojevic es un jugador de ataque que no se adapta bien a las posiciones que requieren una defensa precisa, de las que esta partida constituye un ejemplo.

25...Qc5 26.Qg1

Las blancas deberían pensar acerca de cómo hacer tablas, pues sus piezas son tan pasivas que su única opción realista es jugar Nd5 en un momento dado, devolviendo un peón para alcanzar el puerto de los alfiles de distinto color. No obstante, es imposible la inmediata 26.Nd5, debido a 26...Bxd5 27.exd5 Qxd5+ 28.Kg1 Rxe1+ 29.Qxe1 Bd4+ 30.Kf1 Qh1+, y las negras ganan.

26...Qb4 27.Rb1?

Las blancas no han logrado adaptarse al cambio de situación. Tratan de aferrarse a su peón de ventaja, pero situar otra pieza en una mala casilla permite a las negras incrementar

decisivamente su iniciativa. Después de las jugadas 27.♖f3! ♕xb2 28.♘d5, seguirían disponiendo de buenas posibilidades de tablas.

27...f5!

Una excelente jugada. Las negras se desembarazan de su peón retrasado "f" y activan la torre de "f8", sin tener que moverla.

28.gxf5 ♖exf5

Las amenazas adicionales que resultan de la penetración de la torre negra plantean a las blancas una insoportable presión.

29.♕e1 ♕c5 30.♖e3

La tramposa 30.♗xa6 solo conduce a la autodestrucción: 30...♗xa6 31.exf5 ♗b7+ 32.♘e4 ♕xf5 33.♖e3 ♗d4.

30...♖f2 31.♖g3

31.♖e2 ♗d4 32.♖xf2 ♖xf2 33.♘d1 ♖xc2 34.♗xc2 ♕xc2, y las negras ganan.

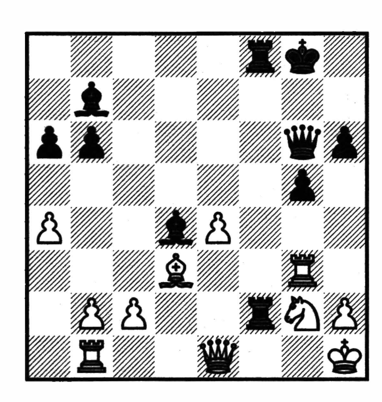
31...♗d4 32.♘d5 ♕d6

Amenazando 33...♖xh2+.

33.♘e3 ♕g6

Evita la trampa 33...♗e5? 34.♘c4 ♖xh2+ 35.♔xh2 ♗xg3+ 36.♔g2!, y las blancas sobreviven.

34.♘g2



34...♕h5?

Una pena. Las negras podrían haber rematado en el acto la partida, con el bonito golpe 34...♗xe4! 35.♗xe4 ♕xe4. Por ejemplo: 36.h3 ♕xe1+ 37.♖xe1 ♖f1+ 38.♔h2 ♖xe1 39.♘xe1 ♗e5.

35.♕d1

Después de 35.♕g1 ♗e5 36.♖e3 ♖d2, seguido de ...♖ff2, las blancas quedarían totalmente paralizadas.

35...♕xd1+ 36.♖xd1 ♗xe4 37.h4?

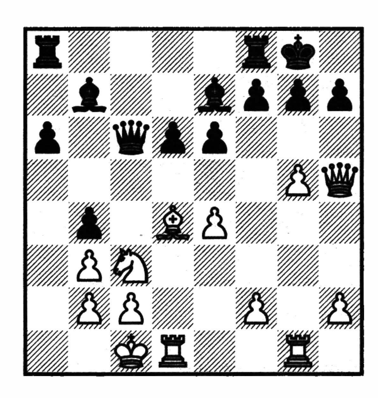
Pierde de inmediato. La única posibilidad era 37.♗c4+ ♔g7 38.♖g4 ♗f3 39.♖gxd4 ♖xg2 40.♗d5 ♗xd5 41.♖xd5 ♖xc2 (con 41...♖ff2 42.♖d7+ ♔g6 43.♖1d6+ ♔h5 44.♖h7 ♖xh2+ 45.♔g1, la posición puede no estar ganada), pero incluso aquí las negras tienen excelentes perspectivas de victoria.

37...♗e5 38.♗xe4 ♗xg3 39.♘e3 ♖h2+ 40.♔g1 ♖xh4 41.♗d5+ ♔g7 42.♔g2 ♗f2

Las blancas se rindieron.

No hay que decir que el atacante debe tratar de impedir ese tipo de sacrificios defensivos, aunque eso supone una comprensión profunda de la posición.

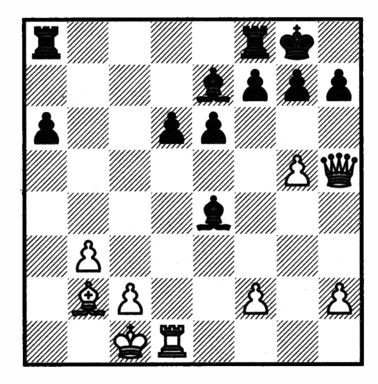
1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗c4 e6 7.♗e3 ♗e7 8.♕e2 a6 9.0-0-0 ♕c7 10.♗b3 0-0 11.g4 ♘d7 12.♖hg1 ♘c5 13.g5 b5 14.♘xc6 ♘xb3+ 15.axb3 ♕xc6 16.♕h5 b4 17.♗d4 ♗b7



Esta es una posición teórica del Ataque Velimirovic en la Siciliana. El objetivo de las blancas es trasladar una torre a la columna "h" para dar mate en "h7". Sin embargo, las blancas deben tener cuidado, porque las negras amenazan defender "h7" con ...bxc3, seguido de ...♕xe4. La solución parece simple: las blancas deben llevar su torre de "g1" a "g4", a fin de atacar "h7" y cubrir "e4".

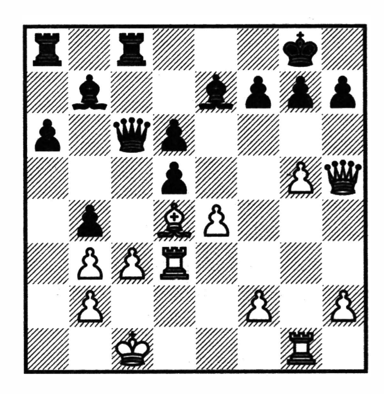
Eso fue lo que sucedió en una de las primeras partidas en que se llegó a esta posición, Chandler – Yudasin, Minsk 1982, pero después de **18.♖g4 bxc3 19.♖h4 cxb2+ 20.♗xb2,**

las blancas se encontraron con **20...♕xe4! 21.♖xe4 ♗xe4**



Una vez más, si comparamos los dos últimos diagramas, podemos ver el cambio que se ha producido. El alfil negro de casillas blancas está absolutamente seguro en la diagonal "c2-g6", y mientras la ocupe, las blancas no tendrán perspectivas de ataque en el flanco de rey. Ahora son, desde luego, las blancas quienes deberán preocuparse por la defensa, pues "c2" es muy débil y las negras pueden abrir más líneas con el avance del peón "a". La posición es, en realidad, favorable a las negras, de modo que el blanco pronto tuvo problemas: **22.♗a3 ♖fc8 23.♖d2 ♖ab8 24.♔b2 ♖b5 25.h4 ♗f6+ 26.♔c1 ♗e5 27.♕g4 ♖xb3 28.♕xe4 ♖xa3 29.♔d1**. Ahora, si las negras hubieran jugado 29...♖ac3, es dudoso que las blancas hubiesen podido sobrevivir. En la partida, sin embargo, se jugó la más floja **29...g6,** y las blancas consiguieron salvarse con unas tablas.

En cualquier caso, ese no es el final de la historia. Howell comprendió que el sacrificio en "e4" es la única alternativa de que disponen las negras para impedir el mate en "h7", por lo que debían tomarse medidas drásticas para evitarlo. La partida Howell – Wahls, Campeonato Mundial Juvenil, Gausdal 1986, continuó con **18.♘d5!** (para cerrar el paso a "e4" de la dama negra) **18...exd5 19.♖d3 ♖fc8 20.c3**



Ahora las negras no tienen una respuesta razonable a la amenaza ♖h3. El final de la partida fue: **20...dxe4 21.♖h3 ♔f8 22.g6! fxg6 23.♕xh7 ♔e8 24.♖xg6 bxc3 25.♕g8+ ♔d7 26.♕e6+ ♔d8 27.bxc3 ♗f8 28.♕f7 ♗e7 29.♕xe7+ ♔xe7 30.♖xg7+**

Las negras se rindieron.

La asombrosa novedad de Howell fue ampliamente divulgada, obligando a los defensores de la causa negra a indagar en las jugadas anteriores. Hoy día, solo puede usted esperar conseguir un punto con un análisis casero, pero varios años después Howell fue el afortunado beneficiario de un segundo punto. La partida entre Howell y E. Ragozin, Open de Cannes 1993, continuó igual que la anterior hasta la jugada 24, y finalizó así:

24...♔d7 25.♖xg7 ♖e8 26.♗f6 ♕b5 27.c4 ♕c6 28.♖xe7+ ♖xe7 29.♕xe7+ ♔c8 30.♖h7

Las negras se rindieron.

4 El final

Muchas partidas se deciden en el final, sobre todo cuando se trata de jugadores de un nivel similar. El dominio del final es tan importante como la conducción eficiente de la apertura y el medio juego. Aunque esta verdad se haya repetido una y otra vez, el final sigue siendo el área de estudio más descuidada en ajedrez, en especial entre los jugadores de club.

En el pasado había algunas excusas, porque muchas partidas de club se decidían por adjudicación, incluso antes de llegar al final, pero ahora las partidas con límite de tiempo rápido son más la regla que la excepción. También en los torneos, el tiempo de terminación preestablecido es el método más habitual de decidir las partidas largas. El efecto práctico es que los jugadores ya no pueden confiar en la actitud "si llego a un final, lo estudiaré ante el tablero". Porque los límites rápidos de tiempo suponen que tiene que conocer de antemano el método correcto. Por otra parte, la familiaridad con la posición es vital. Si tiene usted que ahondar en su memoria para rebuscar una información medio olvidada, pero clave, hay opciones de que acabe perdiendo por tiempo, antes de que las células de su memoria le faciliten la información que necesitaba.

Este capítulo está concebido, por tanto, como una rápida guía sobre lo que es absolutamente imprescindible conocer sobre el final.

Finales de peones

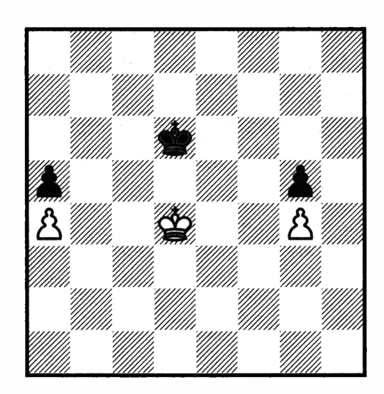
Los finales de peones a menudo constituyen la última fase de la partida. Por supuesto, ambos bandos pueden coronar algún peón, en cuyo caso los jugadores tendrán algo más de diversión, pero la mayoría de los finales de peones se deciden en este final propiamente dicho. A diferencia de muchos otros tipos de posición, el concepto de *imprecisión* es casi desconocido en estos finales. Con la suficiente energía y capacidad, tales finales pueden analizarse hasta su conclusión definitiva. Esto significa que los errores solo pueden traducirse en medios puntos. A diferencia también de otros tipos de posición, en los que puede uno recuperarse de algún error y luchar para volver la partida, un desliz en un final de peones conduce, casi con certeza, a la pérdida de medio punto.

Esto significa que la precisión se da por supuesta en este tipo de finales, de modo que es esencial conocer los principios que los rigen.

Hay tres conceptos fundamentales en los finales de peones. Curiosamente, sin embargo, ni siquiera todos los Grandes Maestros conocen su aplicación correcta.

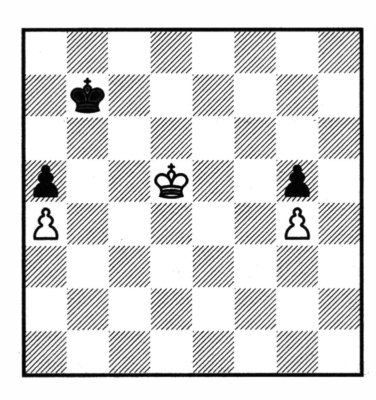
La oposición

Este es el principio básico y el que tiene una más amplia aplicación. La posición del diagrama siguiente ofrece un ejemplo muy claro.



Los dos reyes están enfrentados ("se oponen") uno al otro con la mínima distancia posible entre sí (una casilla vacía). Las blancas tienen ventaja, porque su rey está una casilla más avanzado. Esta ventaja es suficiente para ganar, si juegan negras, porque el rey negro deberá moverse a uno u otro lado, y esto permite al rey blanco jugar a la quinta fila y dirigirse a uno de los peones contrarios. En esta situación decimos que "las blancas tienen la oposición".

Sin embargo, incluso en este caso, relativamente sencillo, hay una sutileza. Después de **1...♔c6**, las blancas no deben lanzarse directamente a por el peón "g", con 2.♔e5, porque tras 2...♔c5 3.♔f5 ♔b4 4.♔xg5 ♔xa4 5.♔f5 ♔b4 6.g5 a4, ambos bandos coronan al mismo tiempo y la posición es tablas. Sin embargo, con la jugada correcta, **2.♔c4!**, las blancas ganan de nuevo la oposición, pero en circunstancias aún más favorables. Si las negras juegan **2...♔b6 3.♔d5 ♔b7**, las blancas pueden ganar de dos formas:

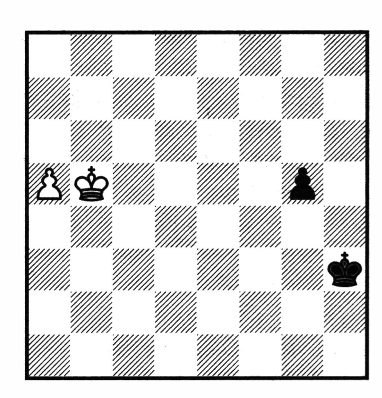


1) Si las blancas se dirigen ahora hacia el peón "g", habrán ganado un tiempo vital: **4.♔e5 ♔b6 5.♔f5 ♔c5 6.♔xg5 ♔b4 7.♔f5 ♔xa4 8.g5 ♔b4 9.g6 a4 10.g7 a3 11.g8♕**. Vale la pena pensar un momento por qué jugar el rey a una columna del flanco de dama ha ganado un tiempo en esta línea. La clave es que después de 3.♔d5, el rey negro no solo es incapaz de acercarse al peón "a", sino que, en realidad, debe alejarse una casilla más. Así, las blancas pierden un tiempo, pero las negras pierden dos.

2) **4.♔c5** (las blancas engullen el peón "a" antes de dirigirse al flanco de rey) **4...♔a6 5.♔c6 ♔a7 6.♔b5 ♔b7 7.♔xa5 ♔c6 8.♔b4 ♔b6 9.♔c4**, ganando fácilmente.

Si el rey negro se dirige al otro lado, con **2...♔d6**, entonces el rey blanco ataca el peón "a", tras haber ganando un tiempo extra, porque su rey está una casilla más cerca del ala de dama: **3.♔b5 ♔e5 4.♔xa5 ♔f4 5.♔b4 ♔xg4 6.a5 ♔h3 7.a6 g4 8.a7 g3 9.a8♕**. Esta posición está técnicamente ganada. Por si no conociese usted el procedimiento, he aquí cómo sigue: **9...g2 10.♕f3+ ♔h2 11.♕f2 ♔h1 12.♕h4+ ♔g1 13.♔c3 ♔f1 14.♕f4+ ♔e2 15.♕g3 ♔f1 16.♕f3+ ♔g1 17.♕f4 ♔h1 18.♕h4+ ♔g1 19.♔d2 ♔f1 20.♕e1++**.

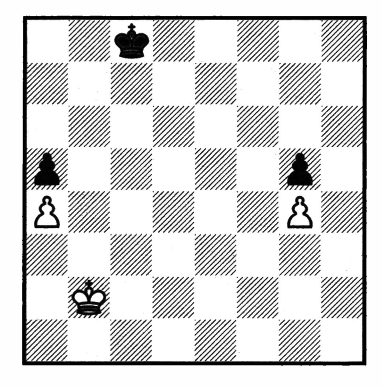
La situación después de **1...♔e6** es virtualmente simétrica. Una vez más, las blancas deben evitar el inmediato ataque al peón "a", con 2.♔c5? El método correcto es **2.♔e4 ♔f6** (2...♔d6 3.♔f5, y las blancas coronan antes; el peón "a" negro no alcanza su séptima casilla) **3.♔d5 ♔f7 4.♔c5** (la jugada 4.♔e5 también gana) **4...♔e6 5.♔b5 ♔e5 6.♔xa5 ♔f4 7.♔b5 ♔xg4 8.a5 ♔h3**, trasponiendo a la línea 2.



Aunque los detalles de esta posición contienen una o dos sutilezas, el principio básico es bastante claro: cuando las blancas tienen la oposición, las negras deben ceder espacio con su rey y permitir el avance del rey blanco. Vale la pena observar que si, en el diagrama inicial, jugasen el blanco, entonces las negras lograrían la oposición, pero las blancas podrían hacer tablas, dada la inicialmente favo-

rable posición de su rey: **1.♔c4** (1.♔e4 también hace tablas, pero cualquier retirada de rey a la tercera fila pierde, pues las negras pueden trasponer a los análisis anteriores, con los colores invertidos) **1...♔c6** (después de 1...♔e5, ambos bandos coronan al mismo tiempo) **2.♔d4**, y las negras no tienen nada mejor que regresar a "d6".

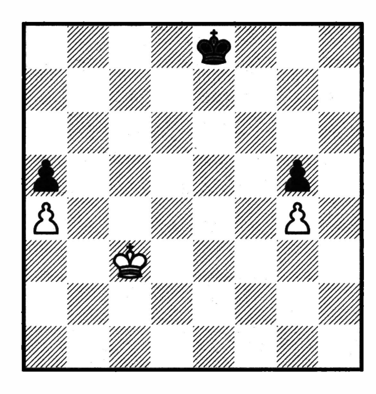
La situación solo es un poco más complicada cuando los reyes están más alejados.



Jugando blancas, el primer impulso es subir rápidamente con el rey, 1.♔c3?, pero esto es un error, porque el negro responde 1...♔c7!, y después de 2.♔c4 ♔c6, o de 2.♔d4 ♔d6, las negras ganan la oposición y las blancas no pueden progresar. El principio básico que rige tales casos es lo que llamamos la *oposición distante*, que tiene lugar cuando los reyes están enfrentados el uno al otro con un número impar de casillas entre sí, y el bando que debe mover pierde la oposición. La situación en que solo hay una casilla entre ambos reyes (antes comentada) es un caso especial de esta regla.

En la posición del diagrama, el movimiento correcto es **1.♔c2!** (también es mala 1.♔b3?, ya que tras 1...♔d7!, las negras pueden responder a 2.♔c4 con 2...♔c6, y a 2.♔c3 con 2...♔c7). Las negras responden con **1...♔d8**. Ahora, 2.♔b3? puede contestarse con 2...♔d7 y, por supuesto, tanto 2.♔c3? ♔c7 como 2.♔d3? ♔d7 entregan la oposición a las negras. A primera vista, la jugada correcta es **2.♔d2!**, de nuevo de acuerdo con nuestra regla de las "casillas impares", puesto que si las negras siguen moviendo su rey arriba y abajo de la octava fila, con **2...♔e8**, las blancas parece que solo pueden seguir en su segunda fila.

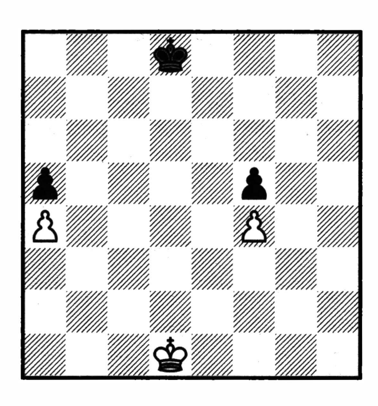
Sin embargo, las blancas pueden progresar ejecutando lo que llamamos un "rodeo", es decir, jugando en dirección opuesta al rey negro y, al mismo tiempo, avanzando. Si da resultado, la consecuencia será recuperar la oposición, pero con los reyes dos casillas más cerca. Las blancas pueden repetir la maniobra hasta que solo haya una casilla entre los reyes, y entonces tendremos la situación comentada en la posición anterior. Aquí las blancas ejecutan un rodeo con **3.♔c3!**



Ahora, existe la amenaza directa de jugar 4.♔c4 y 5.♔b5, de modo que las negras deben dirigirse a "c6" con **3...♔d7**. Las blancas siguen con **4.♔d3**, y han conseguido su objetivo. Ahora, la situación es más simple. 4...♔c7 y 4...♔e7 pierden, porque las blancas se dirigen a por el peón "g" o el peón "a", respectivamente, de modo que el rey negro debe avanzar a la sexta fila. Las blancas se enfrentan al rey contrario y ganan la oposición *cercana*, ganando, como en el diagrama anterior. En caso de que las negras hubiesen jugado **2...♔c8**, las blancas habrían dado el rodeo por el otro lado, con **3.♔e3**.

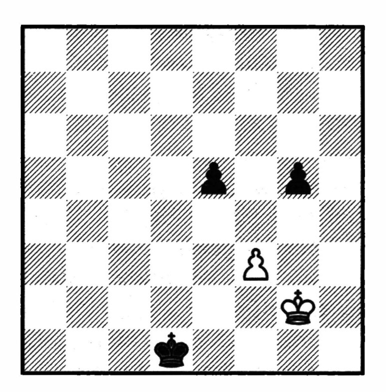
Cuando vi por primera vez esta idea, siendo un joven jugador, había una cuestión que me confundía. En la mayoría de las columnas las blancas se contentaban, simplemente, con mantener la oposición, mientras que de pronto, en una determinada columna, las blancas

abandonaban la oposición y efectuaban un rodeo. ¿Cómo se sabe en qué columna hay que efectuar el rodeo en cuestión? Eventualmente, pude responder a mi propia pregunta y, al así hacerlo, logré un conocimiento más profundo de los finales de peones. En posiciones dominadas por la oposición, el atacante tiene dos objetivos. En los diagramas anteriores, tales objetivos eran los peones de "a5" y "g5". Esto es perfectamente natural, pues la naturaleza de la oposición es tal que si el rey negro se dirige al flanco de dama, entonces el rey blanco se desliza a su flanco, y viceversa. Si no hubiese objetivo en el flanco de rey, entonces las negras no perderían nada permitiendo que el rey blanco penetrase en esa dirección. De modo similar, debe haber un objetivo en el flanco de dama, pues de no ser así, las negras podrían mover tranquilamente su monarca hacia el flanco de rey. La maniobra de rodeo casi siempre se ejecuta en la columna equidistante entre los dos objetivos. En el caso anterior, se trata de la columna "d".



En esta posición, que parece similar a la anterior, si juegan blancas, no pueden ganar, porque no hay maniobra de rodeo. Las blancas ganan si logran la oposición en la cuarta fila, pero no pueden forzarla, a partir del diagrama. La posición crítica surge después de **1.♔d2 ♔d7 2.♔d3**, y ahora las negras deben tener cuidado. 2...♔c6? 3.♔c4 y 2...♔d6? 3.♔d4 permiten a las blancas ganar la oposición *cercana*, y además el rey negro debe estar listo para impedir que las blancas ataquen al peón "a". De esto se deduce que **2...♔c7!** es la única jugada que hace tablas. Sería el momento ideal para una maniobra de rodeo, excepto por el hecho que la casilla "e4", que las blancas necesitan para la operación, está controlada por un peón negro.

En los ejemplos anteriores, la situación de "los dos objetivos" era evidente, porque los objetivos estaban alejados entre sí. Los casos en que los objetivos están más cercanos se rigen por los mismos principios, aunque su naturaleza sea menos transparente.



H. Neustadtl, 1890

En esta posición, las casillas que el rey negro quiere alcanzar son, obviamente, "f3", y, (menos obviamente), "f1". Esta última es un objetivo porque si el rey negro alcanza "f1", entonces las blancas pierden, sin importar dónde se encuentre su rey, o de quién sea el turno de juego. Si el rey blanco, por ejemplo, se encuentra en "g3", entonces, jugando blancas, 1.♔h3 ♔f2 2.♔g4 ♔g2 gana fácilmente. Si juegan negras, entonces 1...♔g1 fuerza la misma línea. De esto resulta que las maniobras por la oposición tendrán lugar sobre las filas (porque las filas se encuentran en ángulo recto con la línea que une ambos objetivos), y que cualquier rodeo tendrá lugar en la segunda fila.

Si juegan blancas, pueden hacer tablas, pero solo si comienzan con la jugada paradójica **1.♔h1!** Otras jugadas fallan. Por ejemplo: 1.♔f1? (esto pierde, debido a que las blancas no pueden mantener la oposición cercana) 1...♔d2 2.♔f2 ♔d3 (las blancas que-

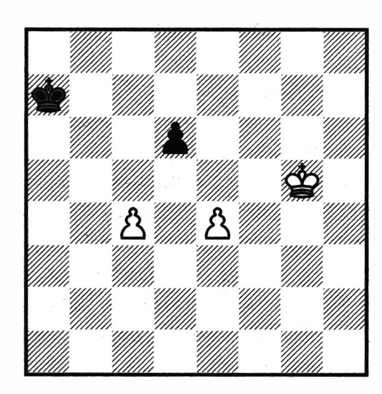
rrían jugar 3.♔f3, pero su peón interfiere) 3.♔g3 ♔e3 4.♔g2 ♔e2 5.♔g3 ♔f1, y las negras alcanzan su objetivo. Otras primeras jugadas tampoco sirven: 1.♔h2 ♔d2! (preparando el rodeo) 2.♔g1 (2.♔g2 ♔e2) 2...♔e3 (rodeo ejecutado) 3.♔g2 ♔e2 y ganan, o bien 1.♔g3 ♔e1 2.♔g2 ♔e2.

Después de 1.♔h1!, las negras no pueden progresar, pues las blancas siempre tienen opción de mantener la oposición:

1) 1...♔e2 2.♔g2 ♔d3 3.♔h3! ♔e3 4.♔g3, etc.

2) 1...♔c1 2.♔g1! (jugada única) 2...♔c2 (a 2...g4 se contesta con 3.♔g2!, pero no 3.fxg4? e4 4.♔f2 ♔d2, y las negras ganan) 3.♔g2 ♔c3 4.♔g3 ♔d3 5.♔h3, etc.

Terminamos con este apartado sobre la oposición con la habitual advertencia de que, si bien los principios generales pueden constituir una excelente guía, en última instancia es el contenido específico de la posición del tablero lo que importa, pues una victoria forzada elimina cualquier otra consideración.

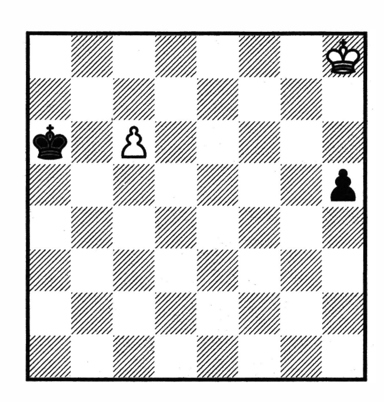


A. Mandler
Prager Presse, 1929

Este diagrama es muy similar a la posición anterior de Neustadtl. Sobre esta base, podríamos asumir que la posición es tablas, porque tras 1.♔f6 ♔b6 ó 1.♔g6 ♔a6, las negras ganan la oposición distante. Sin embargo, hay una pequeña diferencia, porque los reyes están más alejados que en el final de Neustadtl, y eso opera a favor de las blancas. Después de 1.♔f6? ♔b6, el juego procede exactamente como antes, pero con los reyes en las columnas "g" y "a", hay un segundo factor que interviene en la posición: la posibilidad de una ruptura en "c5". Esto solo da resultado si el rey negro se encuentra en la última fila, de forma que las blancas coronan con jaque. Por otra parte, el rey negro debe estar en "a8", pues de no ser así, puede responderse al avance c5 con ...♔c7 (ya hemos visto esto en la línea 2 de la posición anterior). Así, las blancas pueden ganar con **1.♔g6! ♔a6** (las negras deben mantener la oposición y ganar, alcanzando "d6" o "d8" con su rey) **2.♔g7! ♔a7 3.♔g8!** (3.♔f8? ♔b8 4.c5 ♔c7!) **3...♔a8** (las negras son empujadas hacia su perdición; 3...♔b8 4.♔f8, 3...♔b7 4.♔f7, y 3...♔b6 4.♔f8, son todas continuaciones ganadoras para las blancas, siendo la última una maniobra de rodeo) **4.c5 dxc5 5.e5**, y coronan con jaque. En este caso, la lógica de la oposición se abandonó en cierto punto, porque entró en escena otro factor.

La maniobra de Réti

No hay mejor forma de explicar esta idea que ofrecer el ejemplo original de Réti, aunque sea uno de los finales más famosos de toda la historia del ajedrez.



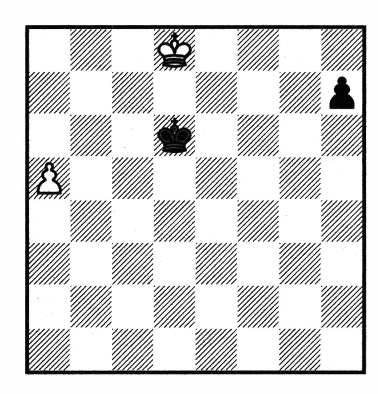
R. Réti
Kagan's Neueste Schachnachrichten, 1921

A las blancas parecen faltarles dos tiempos para alcanzar al peón "h", y sin embargo se las

arreglan para detenerlo, al amenazar simultáneamente con la promoción de su propio peón "c". El análisis es éste: **1.♔g7! h4** (1...♔b6 2.♔f6 h4 3.♔e5 traspone a la línea principal) **2.♔f6! ♔b6** (si 2...h3, 3.♔e7 ♔b6 4.♔d6, y ambos peones coronan al mismo tiempo) **3.♔e5! ♔xc6** (3...h3 4.♔d6 y, de nuevo, ambos bandos coronan) **4.♔f4**, y se ha logrado lo que parecía imposible.

Si no ha visto antes esta posición, vale la pena que la reproduzca varias veces para ver exactamente por qué funciona. Una vez más, el concepto de la "doble amenaza" es importante, pero ahora no es una cuestión de un tiempo, sino el hecho de que una jugada de rey en diagonal, si se midiera con una regla, es más larga que la equivalente horizontal o vertical. En términos de alcanzar al peón "h", las rutas ♔h7-h6-h5 y ♔g7-f6-e5 son idénticas. La ventaja de esta última es que activa una segunda amenaza: la de coronar el peón "c". Las negras necesitan dos tiempos para neutralizar esta amenaza, tomando el peón "c" con su rey, y ése es precisamente el tiempo que necesitan las blancas para alcanzar al peón "h".

A pesar de esta fría explicación lógica, es una idea notable, y la posición parece imbuida de un aura mágica.

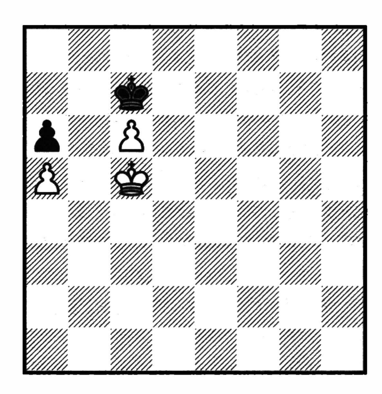


L. Prokes
Sachove Umeni, 1947

El uso de una segunda amenaza, como una especie de péndulo para el rey blanco, se produce en buen número de situaciones. El diagrama anterior es un segundo ejemplo en el que el rey blanco efectúa un largo rodeo para alcanzar al peón enemigo.

En este caso, al rey blanco le falta un tiempo para alcanzar al peón "h". Por ejemplo: 1.a6? ♔c6 2.♔c8 ♔b6 3.♔b8 ♔xa6 4.♔c7 h5, y las blancas no llegan a tiempo. Sin embargo, al explotar correctamente la amenaza de coronar el peón "a", las blancas pueden lograr el tiempo que necesitan: **1.♔c8! ♔c6 2.♔b8 ♔b5 3.♔b7** (la jugada clave; el rey de las blancas entra en el cuadrado del peón) **3...♔xa5 4.♔c6**, y el blanco llega a tiempo.

Triangulación

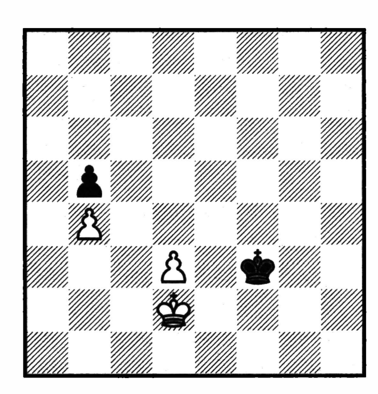


Si en la posición del diagrama jugasen las negras, perderían de inmediato, pues el rey blanco penetra por "b6" y captura el peón enemigo. Jugando blancas, la tarea es bastante más difícil. La clave es una maniobra de rey que, perdiendo un tiempo, entrega el turno de juego a las negras. Sin embargo, antes de iniciar esta maniobra, las blancas deben realizar una jugada que es única, **1.♔d5**. Ahora, 1...♔b8 2.♔d6, y las blancas ganan, incluso sin los peones "a", de modo que **1...♔c8** es forzada. Las blancas no pueden ganar con la directa 2.♔d6 ♔d8 3.c7+ ♔c8, porque con 4.♔c6 es ahogado. Deben jugar de forma más sutil. Mientras el rey blanco ocupe una casilla adyacente a "c5", el rey negro no puede situarse en "c7", de modo que está restringido a moverse por la última fila. Si el rey blanco se desplaza por el triángulo c4-d4-d5, el efecto será traspasar el turno a las negras: **2.♔c4**

2...♔d8 3.♔d4 ♔c8 4.♔d5, y ahora tenemos la posición después de la primera jugada, pero correspondiendo mover a las negras. Las blancas ganan tras 4...♔d8 5.♔d6, o de 4...♔c7 5.♔c5.

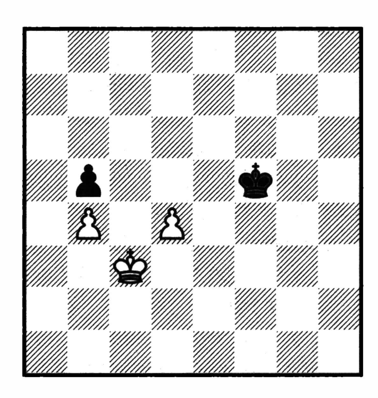
La triangulación del rey blanco dio resultado por la falta de espacio de las negras, que no podían emular la maniobra de su rival sin salir del borde del tablero.

Si estudia un libro de alto nivel sobre finales de peones, es probable que se encuentre con una figura llamada "teoría de las casillas correspondientes", que suele ir acompañada con muchos numeritos (o letras, a veces ambas cosas) en las casillas. Aunque es un tema interesante, desde el punto de vista teórico, para ser honesto, casi no tiene valor práctico alguno (por no mencionar que su oponente podría objetar que está usted adornando el tablero con números cabalísticos). La oposición, la triangulación y un poco de fuerza mental es todo lo que necesita para los tipos de posición que se producen en el juego ante el tablero. Por supuesto, hay algunas posiciones esotéricas que no pueden resolverse mediante estas técnicas estándar, pero en toda mi carrera nunca he visto que se haya producido una posición así en el juego práctico. La posición que sigue representa el límite de la complejidad que puede esperarse en la competición.



N. Grigoriev
K Novoi Armii, 1920

Una posición como ésta estaría fácilmente ganada para las blancas si su rey estuviese, por ejemplo, en "d4", pero aquí la victoria es difícil, debido a la activa posición del rey negro. Lo primero a observar es que después de 1.d4? ♔e4 2.♔c3, las negras no juegan 2...♔d5?, (pues en tal caso, con 3.♔d3, las blancas obligan al rey contrario a retroceder), sino 2...♔f5! Si las blancas mueven a cualquier parte que no sea "d3", entonces las negras regresan a "e4", pero después de 3.♔d3 ♔f4, las blancas no pueden progresar. Por ejemplo: 4.♔d2 ♔e4 5.♔c3 ♔f5!, etc.



Es evidente que las blancas estarían mucho mejor si, en la posición del diagrama, les correspondiese jugar a las negras. Si el rey negro va a cualquier parte que no sea "f4", las blancas ganan con 2.♔e3 ó 2.d4, y en caso de 1...♔f4, las blancas juegan 2.♔e2, y el rey negro es obligado gradualmente a retroceder. En realidad, sigue sin ser fácil ganar, pero volveremos más adelante a esta cuestión, pues el primer paso es cómo perder un tiempo. Si las blancas juegan 1.♔c2, entonces las negras deben responder 1...♔f4 (pues 1...♔e3 2.♔c3 pierde en el acto, y caso de otras jugadas, las blancas ganan tanto con ♔c3-d4, como con d4). Los lectores pueden reconocer ahora un modelo emergente: la situación es, en líneas generales, la misma que en el diagrama anterior, con un giro de 90 grados, c3-e3 ocupando el lugar de c5-c7 y c2-f4 el lugar de d5-c8. Ahora, la solución debería ser evidente. Mientras que el rey blanco sigue adyacente a "c3", el rey negro debe estarlo a "e3". En otras palabras, las negras solo pueden oscilar entre

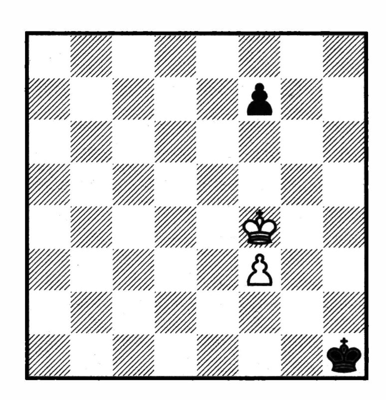
"f3" y "f4" ("e2" y "f2" están descartadas, por el avance del peón "d"). Las blancas solo tienen que triangular c2-b2-b3-c2 en todo momento, permaneciendo junto a "c3", y podrán perder un tiempo. La solución es como sigue: **1.♔c2 ♔f4 2.♔b2 ♔f3** (2...♔e5 3.♔c3 ♔d5 4.♔c2 ♔e5 5.♔d1, trasponiendo) **3.♔b3 ♔f4 4.♔c2** (a diferencia del diagrama anterior, sigue habiendo mucho juego en la posición) **4...♔e5** (la defensa más resistente; 4...♔e3 5.♔c3 y 4...♔f3 5.♔d2 pierden más rápidamente) **5.♔d1!** (5.♔d2 ♔d4 obliga a las blancas a volver sobre sus pasos, con 6.♔c2) **5...♔f5 6.♔e2 ♔f4 7.♔f2 ♔e5** (después de 7...♔f5 8.♔e3 ♔e5 9.d4+ ♔d5 10.♔d3, las blancas ganan, haciendo retroceder al rey negro) **8.♔e3 ♔d5** (el momento crítico: si las blancas quieren progresar, deben entregar el peón de "b4") **9.d4! ♔c4 10.♔e4 ♔xb4 11.d5 ♔c5** (forzado, pues de otro modo las blancas coronan antes) **12.♔e5** (las blancas deben invertir un tiempo en apoyar a su peón, de modo que ambos bandos coronan ahora al mismo tiempo, pero...) **12...b4 13.d6 b3** (intercalar 13...♔c6 14.♔e6 no cambia la situación) **14.d7 b2 15.d8♕ b1♕ 16.♕c8+** y **17.♕b8+**, ganando la dama negra.

Espere lo inesperado

Los lectores habrán visto varias maniobras extrañas de rey en las posiciones precedentes. No es una coincidencia. Las jugadas paradójicas de rey son muy frecuentes en los finales de peones. Es muy importante tener en cuenta las jugadas "no naturales" de rey, tanto por su parte como por la de su oponente. Es imposible aportar reglas para encontrar tales jugadas, precisamente porque a menudo solo son buenas en una posición determinada. Sin embargo, esto no me impedirá mostrarle algunos curiosos ejemplos.

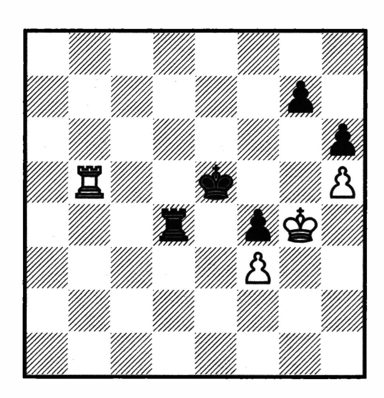
Ver el diagrama siguiente

Shirov había buscado esta posición, porque parece de tablas evidentes después, por ejemplo, de 1.♔g5 ♔g2 2.f4 ♔f3 3.f5 ♔e4. Sin embargo, tras la sorprendente



I. Rogers – A. Shirov
Groninga 1990

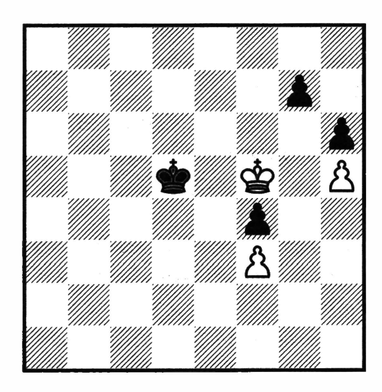
1.♔g3!, Shirov se rindió. La amenaza es, sencillamente, empujar el peón hasta "f6" y luego capturar el peón contrario con el rey, *de paso que defiende el peón propio*. Las negras solo pueden tratar de extraer a su rey de la jaula, con 1...♔g1 2.f4 ♔f1 3.f5 ♔e2, pero las blancas son capaces de mantener a raya al rey negro: 4.♔f4 f6 (o bien 4...♔d3 5.♔e5, ganando, tras 5...♔e3 6.f6, o bien 5...♔c4 6.♔f6) 5.♔e4! ♔f2 6.♔d5. La jugada de retroceso del rey blanco es lo bastante antiintuitiva como para que un jugador tan fuerte como Shirov la hubiese omitido.



M. Hebden – G. Flear
Campeonato Británico
Brighton 1980

En esta partida, las negras habían tenido un

peón de ventaja casi todo el tiempo, pero aquí renunciaron a sus posibilidades de ganar, jugando **1...♖d5?!**, y ambos contendientes acordaron tablas. Desde luego, tras 2.♖xd5+ ♔xd5 3.♔xf4 ♔e6, no tiene sentido proseguir la lucha. Sin embargo, tan pronto como se habían firmado las tablas, los jugadores vieron que las blancas podían jugar 3.♔f5!, en lugar de 3.♔xf4.



De pronto, las negras tienen problemas. Después de 3...♔d4 4.♔xf4 ♔d3 5.♔f5 ♔e3 6.♔g6 ♔f4 7.♔xg7 ♔g5 8.f4+ ♔xh5 9.f5, el peón "f" corona, mientras que en caso de 3...♔d6 4.♔g6 ♔e6 (si 4...♔e5 5.♔xg7 ♔d4 6.♔xh6 ♔e3 7.♔g5! ♔xf3 8.h6 ♔g3 9.h7 f3 10.h8♕ f2 11.♕h1, las negras están perdidas, porque no pueden llevar su rey a "g2" en la octava jugada) 5.♔xg7 ♔e7 6.♔xh6 ♔f6 es desesperado, porque las blancas pueden extraer a su rey, utilizando su tiempo restante con el peón "h". Por ejemplo: 7.♔h7 ♔f7 8.h6 ♔f8 9.♔g6 ♔g8 10.♔f5 ♔h7 11.♔g5, y 12.♔xf4.

Al haber analizado tanto 3...♔d4 como 3...♔d6, tenemos la tentación de evaluar la posición como ganada por las blancas. Pero recuerde: "espere lo inesperado". ¿Qué necesitan las negras para hacer tablas? En primer lugar, deben poder defender su peón de "g7", si las blancas juegan ♔xf4, seguido de ♔f5-g6. Eso significa que su rey ha de permanecer a tres casillas de "f8". Si las blancas adoptan su plan alternativo de dirigirse a "g7" sin molestarse por el peón de "f4", entonces las negras podrán responder a ♔xh6 con ...♔xf3. Una jugada más lento y las blancas ganarán como en la línea anterior del paréntesis. Puesto que las blancas requieren tres jugadas para llegar a "h6", el rey negro debe mantenerse a una distancia máxima de tres casillas respecto a "f3". El primer criterio implica que las negras deben jugar a "c5", "c6" o "d5", y el segundo que deben jugar a "c4", "d4" o "c5". Por fortuna para las negras, hay una casilla que reúne ambas condiciones, a saber, "c5". Así, la excelente jugada 3...♔c5!! hace tablas. Veamos: 4.♔g6 ♔d4, 4.♔xf4 ♔d6, o bien 4.♔e5 ♔c6.

Es muy difícil describir con exactitud de qué depende este motivo, pues no tiene que ver, desde luego, con la oposición. Quizá esté más emparentado con la maniobra de Réti, por cuanto el rey negro trata de cumplir una doble tarea al mismo tiempo.

El ajedrez es más que un simple cómputo

Una técnica aplicable en los finales de peones, que a menudo se recomienda en los manuales, es la del "cómputo". Esto se refiere al método de contar cuántas jugadas requieren ambos bandos para promocionar un peón. Por supuesto, solo es útil en situaciones de "carreras", en las que cada rey marcha hacia la masa de peones contrarios con el objetivo de crear un peón pasado lo más rápidamente posible.

Prevengo encarecidamente al lector *contra* la técnica de "contar".

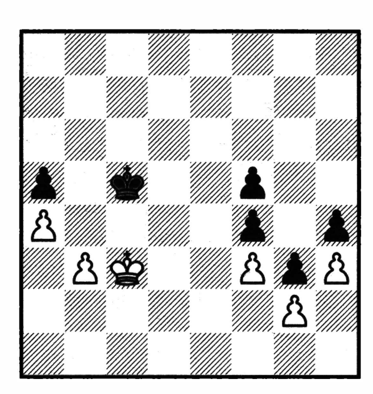
Hay varias lagunas en este método, y su aplicación indiscriminada puede producir errores de bulto. El principal problema es que este método no puede detectar ninguna de las sutilezas que hacen tan interesantes los finales de peones, y que a menudo existen en la práctica.

El primer motivo de confusión es que debe tenerse en cuenta quién juega primero. Si las blancas requieren siete jugadas para coronar y las negras ocho, cuando las blancas coronan, ¿lo hacen también las negras o su peón solo llega a la séptima casilla? La respuesta es que depende de quién juegue primero. En el fragor de la batalla, es muy fácil equivocarse y que-

dar fuera de combate "por uno" (los programadores informáticos saben muy bien qué significa este "por uno").

El segundo motivo es que el método del cómputo no le da ninguna pista en cuanto a la disposición de las piezas al final de la carrera. Las blancas pueden coronar y dar jaque, o bien coronar en "h8" e impedir la coronación de las negras en "a1". Estas cosas son evidentes si recorre la variante de forma mental, pero no lo son tanto si se limita a contar. El hecho es que tendrá que calcular la variante para asegurarse de que no se produzca una de esas situaciones especiales al final de la carrera y, puesto que va a hacerlo, más le vale que no pierda el tiempo contando.

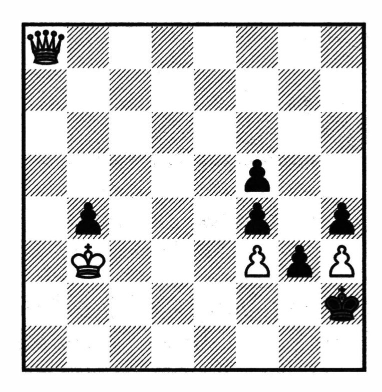
Mostraré una posición tomada de *Chess: The Complete Self-Tutor*, de Edward Lasker (que aparece en todas las ediciones del libro, antes de 1997), un popular manual de ajedrez que defiende el método de contar.



Escribe Lasker: "En la posición a la que se ha llegado, la secuencia 1.b4+ axb4+ 2.♔b3 obliga a las negras a dejar su peón desprotegido, concediendo así a las blancas un peón pasado. Tras 2...♔c6 3.♔xb4 ♔b6 4.♔c4, todo ha terminado. Las blancas capturan los peones negros de 'f4', 'h4', y 'g3', mientras que las negras toman el de 'a4' y se dirigen hacia el flanco de rey".

Lasker no tiene en cuenta qué sucede si las negras juegan 2...♔d4. Contando (¡minuciosamente!) con rapidez descubrimos que el peón "g" negro sigue estando en la tercera fila, mientras el blanco corona y, por otra parte, es el turno de las blancas, razón suficiente para rendirse, si no se toma uno la molestia de visualizar la posición resultante.

Si reproducimos las jugadas 2...♔d4 3.a5 ♔e3 4.a6 ♔f2 5.a7 ♔xg2 6.a8♕ ♔h2, llegamos a la posición del diagrama siguiente.

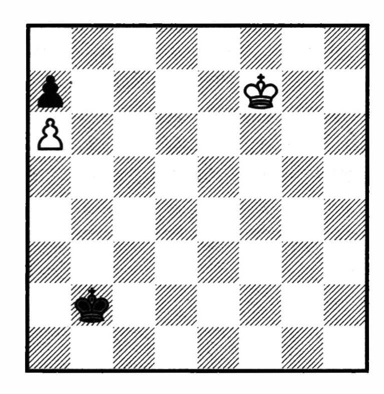


Solo lleva unos momentos comprender que se trata de una situación especial. La masa de peones del flanco de rey impide que las blancas claven el peón "g" en diagonal, así como también impide jaquear en la columna "h". En realidad, el peón "g" es imparable, y lo mejor que pueden hacer las blancas es tomar el mayor número de peones que puedan en el flanco de rey, con la esperanza de conseguir un final de damas favorable. Sin embargo, incluso esta esperanza es en vano. Después de 7.♕b8 (7.♕h8 g2 8.♕xh4 g1♕ 9.♕xf4+ ♕g3 10.♕xf5 ♕xh3 11.♕g4!? ♕g3 y 12...♔g2 también es tablas) 7...g2 8.♕xf4+ ♔h1 9.♕xf5 g1♕, el final es de tablas seguras.

Por último, si no calcula usted toda la variante, ¿cómo puede estar seguro de que las jugadas que planea realizar son en realidad posibles? He aquí un simple ejemplo.

Ver el diagrama siguiente

Las blancas necesitan cinco jugadas para tomar el peón de "a7", y las negras otras cinco para llegar a "c7", de modo que las negras responden a ♔xa7 con ...♔c7 y la posición es tablas. Así sucedió en la partida, después de los siguientes movimientos:



W. Schlage – C. Ahues
Berlín 1921

1.♔e6 ♔c3 2.♔d6 ♔d4 3.♔c6 ♔e5 4.♔b7 ♔d6 5.♔xa7 ♔c7, tablas. ¿Correcto? ¡No, erróneo! Si las blancas hubiesen jugado 2.♔d5!, podrían seguir capturando el peón de "a7" en cinco jugadas, pero las negras necesitan más, pues las que querrían realizar no son reglamentarias. Por ejemplo: después de 2...♔b4 3.♔c6 ♔a5 4.♔b7, no pueden jugar a "b6".

En los finales de peones hay un contenido mucho más rico que no se resuelve con un simple cómputo, y si recurre usted a este método, se estará creando problemas.

Finales de torres

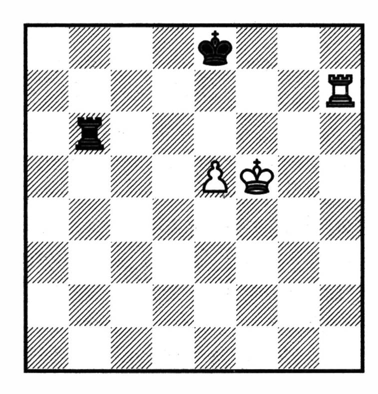
Los finales de torres son el tipo de final más corriente en la práctica. La razón es que si no hay columnas abiertas (algo relativamente habitual), los cambios de torres son improbables. Las piezas menores y las damas pueden cambiarse de forma mucho más fácil. La capacidad de jugar bien los finales de torres es un rasgo que distingue al maestro del jugador de club. En las exhibiciones de simultáneas, puede apreciarse la facilidad con que los jugadores de club pierden rutinariamente finales de torres igualados por completo, y la facilidad con que el maestro suele salvar finales de torres perdidos.

Una razón parcial es que los finales de torres (con peones) son realmente complicados, y tienen una considerable teoría. La experiencia quizá sea incluso más importante, pues es probable que el maestro se haya encontrado con numerosos finales de torres a lo largo de su carrera, mientras que el jugador de club no ha disputado tantos. Sin embargo, la situación de los jugadores de club dista de ser desesperada, pues se trata de un área del ajedrez en la que unas cuantas horas de estudio pueden reportar grandes dividendos. Comenzaremos con el final de torre y peón contra torre, fundamental para el conocimiento de todos los finales de torres.

Torre y peón contra torre

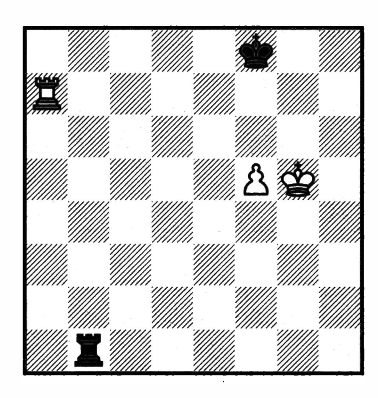
Este final es lo bastante complejo como para que este autor haya escrito un libro de 320 páginas consagrado exclusivamente al tema (¡del que incluso faltan algunas interesantes posiciones!). Sin embargo, muchos jugadores de club de nivel medio no han estudiado siquiera los fundamentos de este final. En realidad, algunos principios básicos bastarán para mejorar su técnica de finales de torres.

Si el rey defensor puede ocupar la casilla de coronación del peón enemigo, el final casi siempre es tablas. La única excepción es cuando el peón se encuentra muy avanzado y las piezas del bando defensor están mal situadas. La técnica general para hacer tablas es muy simple y puede llamarse *la defensa en la tercera (sexta) fila*.



He aquí una posición típica. Las blancas parecen haber progresado mucho. Su torre

corta al rey contrario en la última fila y su rey y peón han llegado hasta la quinta fila. No obstante, la posición es de tablas, porque las negras han situado su torre en la sexta fila, impidiendo el inmediato avance del rey blanco. La única forma en que las blancas pueden hacer que su rey llegue a la sexta fila es jugando 1.e6, pero entonces las negras cambian de planes y hacen 1...♖b1, disponiéndose a bombardear al rey blanco con jaques por la retaguardia. Ahora que el peón está en "e6", el rey blanco no tiene dónde ocultarse, y después de 2.♔f6 ♖f1+ 3.♔e5 ♖e1+ 4.♔d6 ♖d1+, etc., la posición es de claras tablas. Si, en la posición del diagrama, las blancas optan por hacer 1.♖a7, entonces las negras mantienen un compás de espera con 1...♖c6 ó 1...♖h6.



El segundo principio importante es el de "jaquear a distancia". Si el rey blanco no tiene lugar para ocultarse de un jaque de la torre negra, el factor que determina si los jaques son una pequeña molestia o un problema serio es la distancia entre el rey y la torre. Cuanto más alejados estén, tanto mejor será para el bando de la torre.

El ejemplo anterior deja esto en claro. Si juegan blancas, deberían seguir con 1.♔g6, que crea los mayores problemas a las negras. Si las blancas esperan, entonces las negras oponen la defensa en la sexta fila, con ...♖b6. 1.♔f6 ♖b6+ conduce a lo mismo, mientras que 1.f6 ♖g1+ es tablas inmediatas (observe los jaques a larga distancia).

Después de **1.♔g6**, es fácil para las negras equivocarse. Por ejemplo, la pasiva línea 1...♖b8 2.f6 ♔g8 falla, por 3.♖g7+ ♔f8 (o bien 3...♔h8 4.♖h7+ ♔g8 5.f7+) 4.♖h7, y el plan blanco de "pasar al otro lado" deja a las negras indefensas. Observe que esta línea sería tablas si el peón blanco estuviese en "g6" y su rey en "h6", porque no habría forma de pasar al otro lado. Esto nos lleva a una importante conclusión, a saber, que en el tipo de posición en que las negras se ven obligadas a defenderse pasivamente con su torre en la primera (última) fila, el resultado es tablas, con un peón "a", "b", "g" o "h", pero el bando débil está perdido cuando el peón se encuentra en una de las otras cuatro columnas.

Aquí tenemos un peón "f", de modo que este plan defensivo no es lo bastante bueno para el negro. En su lugar, deberían jugar **1...♖f1**, lo que asegura que, después de 2.♖a8+ ♔e7, las blancas no pueden jugar 3.f6+. Las blancas solo progresarán si juegan **2.♔f6**, que amenaza mate. Las negras deben elegir entre 2...♔e8 y 2...♔g8. Una jugada pierde y la otra hace tablas.

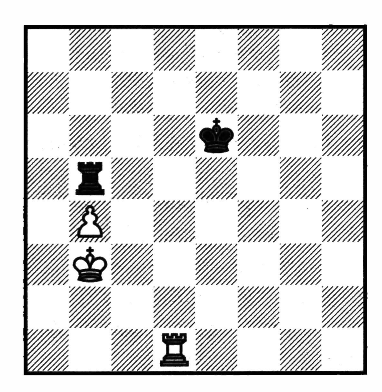
La elección correcta depende de asegurar que las negras dispongan de suficiente distancia para jaquear en el juego que seguirá. Después de **2...♔g8! 3.♖a8+ ♔h7**, las blancas pueden intentar **4.♖f8** (4.♔e6 ♔g7! y 4.♖a5 ♔g8 no ayudan a las blancas), con idea de 5.♔e7, seguido de 6.f6. Si las negras mantienen su torre en la posición actual, acabarán perdiendo, pero pueden cambiar de dirección, con **4...♖a1!** Si ahora las blancas realizan una jugada de rey para liberar a su peón, entonces las negras comienzan a jaquear lateralmente. No hay refugio para el rey, de modo que debido a que los jaques son a larga distancia, las blancas no pueden superar la barrera de los jaques. Pueden, por supuesto, realizar otras jugadas, pero no sirven de mucho. Por ejemplo: 5.♖e8 (para responder a 5...♖a6+ con 6.♖e6), pero en tal caso lo más simple para hacer tablas es regresar a "f1" con la torre.

Por otra parte, 2...♔e8? pierde. Después de 3.♖a8+ ♔d7 4.♖f8, no hay forma de que las negras impidan 5.♔g7 (o ♔f7, si la torre deja la columna "f"), seguido de f6, y no se puede parar al peón. El problema de las negras es que carecen de los jaques laterales, que les

salvaban en caso de 2...♔g8. Su torre no tiene espacio en el flanco de rey, y no pueden jaquear desde el flanco de dama, porque su propio rey interfiere.

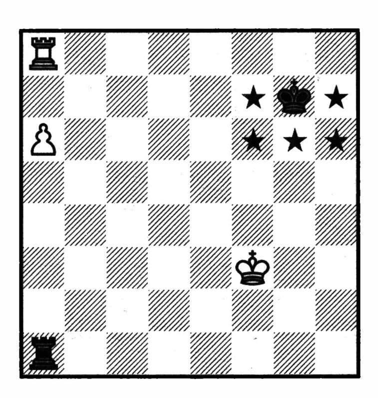
Este principio se formula normalmente así: "Juegue el rey hacia el lado corto", a fin de dejar el otro lado libre para los jaques a larga distancia, pero al final todo se reduce a una adecuada distancia al jaquear.

He aquí otro ejemplo.



Juegan negras, y se enfrentan a la amenaza ♔c4, seguida de b5. Si juegan 1...♖h5, entonces las blancas avanzan su peón con 2.♔a4. La única posibilidad defensiva pasa por retirar la torre a lo largo de la columna "b", de modo que cuando el rey blanco juegue a "a4" o "c4", las negras puedan comenzar a jaquear. A fin de que esto dé resultado, las negras necesitan disponer de la máxima distancia posible para sus jaques y, en realidad, **1...♖b8!** es la única jugada que permite hacer tablas. Después de **2.♖d4** (2.♔c4 ♖c8+ 3.♔b5 ♖b8+ 4.♔c5 ♖c8+ 5.♔b6 ♖b8+ no tiene sentido, pues el rey blanco debe retirarse; sin embargo esta línea es una amenaza, porque las blancas podrían jugar ♔c7 al final) **2...♔e5** (desalojando a la torre de la defensa del peón "b") **3.♖d7 ♔e6** (las negras no pueden esperar; 3...♔e4? pierde, debido a 4.♔c4 ♖c8+ 5.♔b5 ♖b8+ 6.♔c5 ♖c8+ 7.♔b6 ♖b8+ 8.♖b7, seguido de b5; en esta línea, la torre blanca redujo la distancia de jaques de las negras, al poder interponerse en la séptima fila) **4.♖a7 ♔d6 5.♔a4 ♔c6**, y las negras están a tiempo de impedir el avance del peón. Si la distancia de jaqueo fuese de una casilla menos, las negras perderían. Por ejemplo: 1...♖b7? 2.♔c4 ♖c7+ 3.♔b5 ♖c8 (tratando de recuperar la máxima distancia de jaques; 3...♖b7+ 4.♔c5 ♖c7+ 5.♔b6 es desesperado) 4.♔a6 ♖a8+ 5.♔b7, seguido de b5, y las blancas ganan.

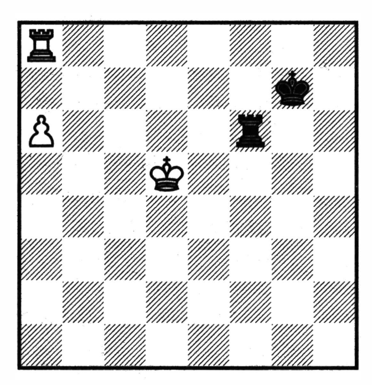
Ya hemos visto en el análisis de la página anterior cómo el defensor debe estar preparado para utilizar su torre de forma flexible y operar en distintas direcciones, según las circunstancias. He aquí otro ejemplo del tema, muy importante.



Las negras no pueden jugar su rey hacia el flanco de dama, porque tras ...♔e7 las blancas responden a7, y el rey está cazado entre dos aguas. Tanto después de ...♔d7 como de ...♔f7, las blancas responden ♖h8, ganando la torre enemiga. De esto resulta que el rey negro está atrapado en una jaula invisible en su flanco, consistente en las casillas marcadas con una estrellita (además de "g7", la casilla en que ahora se encuentra). Las negras solo pueden utilizar su torre para defenderse, y deben neutralizar la amenaza de que las blancas lleven su rey en apoyo del peón, liberando así su torre y despejando el camino para el mismo. Si las negras jaquean por detrás, el rey blanco se oculta en "a7" (por esta razón, las blancas no deben avanzar prematuramente su peón a "a7"), y de nuevo la torre es liberada.

Si juegan negras, hacen tablas con movimientos flexibles de su torre: 1...♖f1+ 2.♔e4 ♖f6! Este cambio de dirección es la clave, pues "a7" no es un refugio cuando la torre negra jaquea lateralmente. El juego podría

continuar así: 3.♔d5 ♖b6 4.♔c5 (4.♖a7+ ♔g6 5.♔c5 ♖f6 es lo mismo) 4...♖f6 5.♔b5 (ahora las blancas amenazan con mover su torre, de modo que las negras deben comenzar a jaquear) 5...♖f5+ 6.♔c4 ♖f4+ 7.♔d5 ♖f6.



Las blancas no pueden progresar. Si juegan a7 en un momento dado, las negras responden ...♖a6, seguido de ...♖a1, y si el rey blanco se acerca al peón, las negras hacen tablas jaqueando por detrás al rey (la torre de "a7" ya no está disponible). Este doble cambio de dirección (de "a1" a "f6" , y luego vuelta a "a1") es muy difícil de ver y, en realidad, no fue descubierto sino hasta 1924 por Vancura.

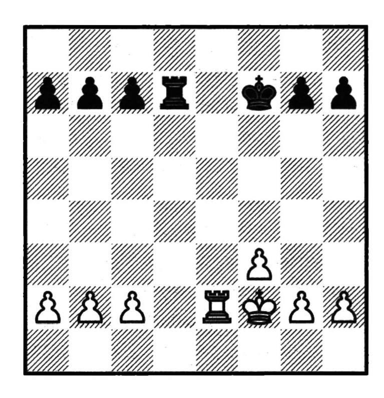
Hace varios años me pidieron que comprobase algunos análisis de finales de torres, pero no podía entender ninguno de ellos: las blancas, que tenían ventaja, parecían forzar a las negras a una posición de tablas, mientras que ¡las negras la evitaban! Finalmente, examiné la fecha de un análisis (1912) y comprendí que, como las tablas de Vancura no eran conocidas por entonces, se pensaba que todas las posiciones del tipo de la mostrada en el diagrama anterior estaban ganadas por las blancas. No es sorprendente que eso llevase a algunas jugadas absurdas.

Debo añadir que si, en el diagrama anterior, el rey blanco está más cerca del peón "a", entonces las negras no tienen tiempo de forzar las tablas de Vancura. Los detalles precisos de lo cerca que están las blancas de ganar son un tanto complicados y pueden encontrarse en libros especializados.

El peón de ventaja

Una de las situaciones más corrientes en el juego práctico es el final de torres con un peón de ventaja de uno de los bandos, y la posición casi simétrica.

He aquí un caso típico.



La capacidad para ganar posiciones como ésta es fundamental para tener éxito en ajedrez. Puede que las blancas hayan ganado un peón con una combinación, o tal vez las negras tenían un peón "e" aislado que las blancas han sabido ganar a base de un sutil juego estratégico. Sea como fuere, las situaciones en que se gana un peón sin compensación son muy frecuentes. La cuestión que se plantea es: ¿cuán a menudo puede usted convertir las posiciones resultantes en un punto entero?

He mostrado esta posición a algunos de los mejores jugadores del mundo, incluidos Karpov, Kramnik y Andersson, y les pedí que evaluasen sus posibilidades de ganar con blancas, asumiendo que se enfrentasen a un oponente de igual fuerza. Las respuestas fueron del orden del 80/90%. La impresión general era que una posición así debería estar objetivamente ganada, y que el 10/20% de duda se debía a la posibilidad de cometer un error antes que a la probabilidad de que el rival encontrase una defensa excepcionalmente buena.

Una búsqueda entre 500.000 partidas reveló 94 ejemplos claros de este tipo de estructura (3 vs 3 en un flanco, 3 vs 2 en el otro, sin peones doblados ni bloqueados). El resultado

fue de 72 partidas ganadas, 19 tablas y ¡3 derrotas! El 77% del éxito fue algo menor que el pronóstico de los Grandes Maestros consultados, pero a su nivel la técnica es mejor, de modo que, asumiendo que la posición esté objetivamente ganada, es más probable que ellos consiguiesen el punto entero y, desde luego, ¡no es nada probable que perdiesen un final de torres con peón de ventaja!

Lamentablemente, este tipo de posiciones apenas se han cubierto en los libros teóricos, que tienden a ocuparse de posiciones más simplificadas. Aunque esos libros prestan mucha atención al final de 3 peones contra 3 en un mismo flanco y un peón pasado distante en el otro, la situación en que hay una mayoría antes que un peón pasado apenas se estudia. La voluminosa *Enciclopedia de Finales de Ajedrez*, con 1727 posiciones, no contiene ninguna parecida, ni tampoco es cubierta por trabajos especializados como el famoso libro de Smyslov y Loevenfish, *Finales de torres*.

El viejo tratado de Fine, *Finales básicos de ajedrez,* contiene quizá el consejo más valioso. Fine recomendaba que si el rey defensor se encuentra en el flanco en que el número de peones es el mismo, entonces debería adoptar el siguiente plan:

1) Situar rey y torre en las mejores casillas posibles.

2) Avanzar los peones del otro flanco tan lejos como sea conveniente, sin crear un peón pasado.

3) Trasponer a un final ganado con un peón pasado distante.

Lo que significa es que no debería usted crear necesariamente el peón pasado con la mayor rapidez posible, pues algunas posiciones con peón pasado distante son tablas. Por el contrario, debería seguir maniobrando hasta poder crear el peón pasado en condiciones favorables, por ejemplo, con su torre detrás del mismo.

Si el rey defensor se encuentra en el flanco del potencial peón pasado, entonces la maniobra decisiva es la penetración del rey atacante por el flanco opuesto.

Tras haber reproducido los 94 ejemplos antes mencionados, no logré encontrar ningún ejemplo claro de este plan ganador. O bien el final se jugaba mal por uno u otro bando, o bien el defensor parecía asumir que perdería a la larga y se embarcaba en una desesperada apuesta de contrajuego. Así, los lectores tendrán que contentarse con la partida Nunn vs *Fritz 5*, a partir del diagrama anterior.

1.h4

Estamos en el segundo de los casos de Fine antes mencionados, es decir, que el objetivo de las blancas, a largo plazo, será penetrar entre los peones del flanco de dama con su rey. Sin embargo, por el momento esta estructura de peones no ofrece perspectivas de penetración para el rey, de modo que las blancas deberían encontrar la forma de provocar el avance de los peones. Un plan sería ♔e1 y luego atacar los peones con ♖e3-a3, etc., forzando su avance. Luego podrían jugar ♖d3 y ♔d2, cruzar la columna "d" con el rey e intentar penetrar entre los peones.

Quizá este plan es el más sistemático, pero me decidí por otra idea: avanzar los peones del flanco de rey. Si las negras permanecen pasivas, las blancas ganarán mucho espacio en el flanco de rey y, eventualmente, podrán crear un peón pasado allí bajo circunstancias favorables. Si las negras tratan de generar contrajuego avanzando sus peones del flanco de dama, entonces las blancas de nuevo tendrán la posibilidad de llevar su rey al otro sector del tablero.

1...b5

¡Dudo de que un ser humano se defendiese de forma tan directa! *Fritz* decide ganar espacio en el flanco de dama, pero está creando precisamente el tipo de huecos que más tarde ayudarán a las blancas.

2.g4 a5 3.♔g3 a4 4.a3

Es una buena idea no dejar que los peones del flanco de dama avancen demasiado. Más tarde, la torre negra tiene opción de penetrar tras los peones y podría ser molesto, si los peones negros se encontrasen en "a4" y "b4". Ahora que las negras han avanzado un peón hasta "a4", las blancas pueden frenarlos debidamente con a3 y c3, lo que hace asegura su flanco de dama contra un ataque de la torre negra.

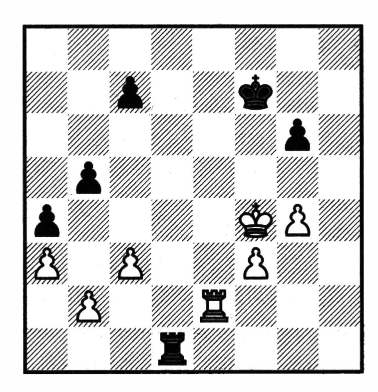
4...♖d1 5.h5

En los finales de torres suele ser una buena idea disponer una cadena así de peones. Si la torre blanca defiende la base de la cadena, todos los peones están seguros contra el ataque de la torre enemiga.

5...♖b1 6.c3 g5

Una tentativa por obstaculizar a las blancas en el flanco de rey.

7.hxg6+ hxg6 8.♔f4 ♖d1



9.♔e3

Aquí es donde resulta útil el consejo de Fine. La tentativa inmediata por avanzar con el rey no lleva a ninguna parte, ya que tras 9.♔e5 c6, las negras están listas para desviar al rey con ...♖d5+. Por el contrario, las blancas planean ♖d2, seguido de ♔d4-c5. En realidad, las negras pueden impedir este plan, pero las blancas no pierden nada con intentarlo, antes de considerar otras ideas.

9...♔f6?

Un error, que permite a las blancas ejecutar su plan. También era malo hacer 9...♖f1, pues 10.♖f2 ♖d1 11.♖d2 ♖f1 12.♖d7+ ♔f6 13♖xc7 ♖b1 14.♖c6+ traspone a la partida.

La jugada correcta era 9...♔e6!, en cuyo caso 10.♖d2 ♖e1+ 11.♔d4 ♔d6 impide al rey alcanzar "c5". Probablemente lo mejor sea 10.♔e4, seguido de f4 y la posible creación de un peón pasado en el flanco de rey.

10.♖d2 ♖f1

Es desesperado mover 10...♖e1+ 11.♔d4 ♖f1 12.♔c5 ♖xf3 13.♔xb5, pues los peones negros del flanco de dama son demasiado débiles.

11.♖d5

Ahora las blancas pueden explotar los peones del flanco de dama con la torre, en lugar del rey.

11...c6 12.♖c5 ♖b1 13.♖xc6+ ♔f7 14.♔f4 ♖xb2 15.♔g5

Esta secuencia, más o menos forzada, ha dejado en muy buena situación a las blancas, que inevitablemente ganarán el peón "g", logrando así dos peones pasados y unidos en el flanco de rey, mientras que las negras no pueden crear dos peones pasados en el flanco de dama.

15...♖b3 16.f4!

Una pequeña sutileza, que evita la trampa de *Fritz*. Después de 16.♖c7+? ♔e6 17.♔xg6 ♔d6!, las negras bien atacan continuamente a la torre, bien la expulsan de la defensa de "c3", en cuyo caso las negras también pueden obtener dos peones pasados y unidos (por ejemplo: 18.♖c8 ♔d7 19.♖b8 ♔c7, etc.).

16...♖xa3 17.♖c7+ ♔e6 18.♔xg6 ♔d6 19.♖c8 ♔d7 20.♖c5

Las negras no pueden proseguir con su ataque a la torre, pues el peón de "b5" está colgando.

20...♖b3 21.f5 a3 22.f6 ♖b1 23.f7 ♖f1 24.♖xb5 a2 25.♖a5 ♔e7 26.♖xa2 ♖f6+ 27.♔g5

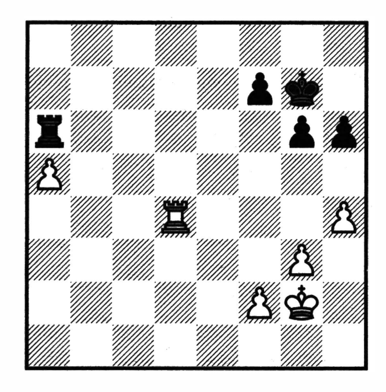
Las negras se rindieron.

Esto, por cierto, aporta un ejemplo de la utilización de programas de ordenador en el entrenamiento. Es posible plantear posiciones simplificadas y jugarlas contra un programa. El mejor método es jugar la misma posición varias veces, con ambos colores, practicando diferentes ideas a fin de ver qué da resultado y qué no. Este tipo de experiencia no puede lograrse en el juego ante el tablero. Volveremos sobre este tema en el capítulo 5.

Muchos finales con un peón extra se reducen, en última instancia, a situaciones en que los peones están igualados en un flanco y uno de los jugadores cuenta con un peón pasado distante en el otro flanco. El resto de esta sección se ocupa de este tipo de final. En aras de la simplicidad, asumamos que las

blancas poseen el peón extra en el flanco de dama. La torre blanca tendrá que defender el peón, y hay tres posiciones posibles para la torre: por detrás del peón, lateralmente o por delante del peón. Estas posibilidades se han mencionado por orden de conveniencia para las blancas.

La situación en que la torre blanca se halla detrás del peón es conocida. El peón amenaza continuamente con avanzar, de modo que las negras deben bloquearlo con su torre. No solo queda así la torre atada, sino que las negras corren el peligro de caer en *zugzwang*. El ejemplo clásico de esta situación es también uno de los mejores.



A. Alekhine – J. R. Capablanca
Campeonato del Mundo (34ª)
Buenos Aires 1927

54.♖a4

De acuerdo con el principio anterior, donde mejor está situada la torre es detrás del peón, antes que lateralmente.

54...♔f6

La amenaza inmediata de las blancas es llevar su rey a "b5" para levantar el bloqueo del peón. Las negras pueden impedirlo utilizando a su propio rey, pero pronto caerán en *zugzwang*.

55.♔f3 ♔e5 56.♔e3 h5 57.♔d3 ♔d5 58.♔c3 ♔c5 59.♖a2

Esta es la razón por la que es tan favorable tener la torre detrás del peón. Puesto que las negras no pueden mover su torre, la situación es similar a la de la oposición en un final de peones. Después de ...♔d5, las blancas juegan ♔b4 y apoyan con el rey a su peón. En caso de ...♔b5, las blancas tienen opción de lanzar su rey a por los peones contrarios de su flanco, y siempre pueden mover la torre arriba y abajo, de modo que saben con certeza de que, tarde o temprano, las negras acabarán en *zugzwang*.

59...♔b5 60.♔b3

Las negras están indefensas, por lo que las blancas se permiten repetir jugadas a fin de ganar tiempo en el reloj.

60...♔c5

Después de 60...♖xa5 61.♖xa5+ ♔xa5, las blancas ganan con 62.♔c4 ♔b6 63.♔d5 ♔c7 64.♔e5 ♔d7 65.♔f6 ♔e8 66.f4 ♔f8 67.f5 gxf5 68.♔xf5 y 69.♔g5.

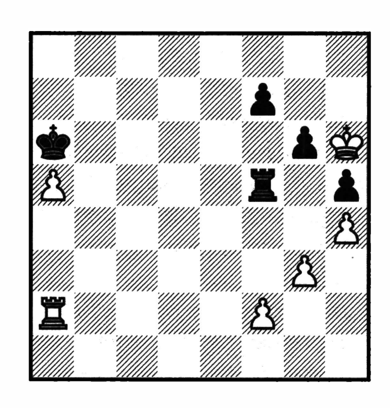
61.♔c3 ♔b5 62.♔d4

Ahora el rey se dirige hacia los vulnerables peones enemigos. El rey negro está demasiado lejos para impedirlo, de modo que Capablanca decide utilizar su rey para bloquear el peón "a", y su torre para luchar contra la penetración del rey blanco. Es, desde luego, la mejor defensa, pero, jueguen como jueguen, las negras no pueden superar el fatal hándicap de tener una u otra de sus piezas ocupada en el bloqueo del peón "a".

62...♖d6+

Si las negras tratan de crear un ataque continuo a la torre blanca, con 62...♔b4 63.♖a1 ♔b3, entonces 64.♔c5 ♔b2 65.♔b5 gana.

63.♔e5 ♖e6+ 64.♔f4 ♔a6 65.♔g5 ♖e5+ 66.♔h6 ♖f5



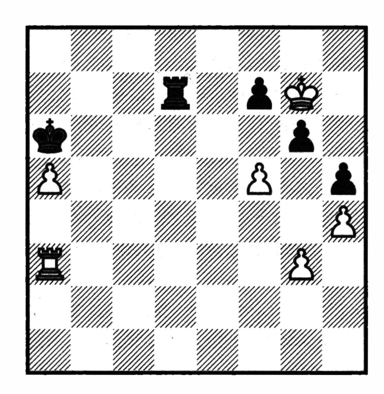
La alternativa es defender el peón de "f7" a lo largo de la séptima fila, con 66...♖e7 67.♔g7 ♖d7 68.♔f6 ♖c7, pero las blancas ganan con 69.♖e2 ♔xa5 70.♖e7 ♖c2 71.♖xf7 ♖xf2+ 72.♔xg6 ♖g2 73.♖f3.

67.f4?!

Al exponer el peón de "g3", Alekhine dificulta la victoria. Después de 67.♔g7 ♖f3 68.♔g8 f5 (la única posibilidad, pues 68...♖f6 69.f4 ♖f5 70.♔g7 gana de inmediato) 69.♔g7 f4 70.♔xg6 fxg3 71.fxg3 ♖xg3+ 72.♔xh5 ♖c3 73.♖a4 ♔b5 74.♖f4 ♔xa5 75.♔g5, el peón "h" decide la lucha sin dificultad.

Como señala Speelman, las blancas incluso pueden evitar el mínimo contrajuego de ...f5-f4, con 67.♔h7 ♖f3 (67...♖f6 68.♔g8 ♖f5 69.f4) 68.♔g7 ♖f5 69.f4, ganando de inmediato.

67...♖c5 68.♖a3 ♖c7 69.♔g7 ♖d7 70.f5?!



Introduciendo, una vez más, complicaciones innecesarias. 70.♔f6 ♖c7 71.f5 (el plan ♖e3-e7 es ahora menos efectivo, porque las negras pueden apuntar al peón de "g3") 71...gxf5 72.♔xf5 ♖c5+ 73.♔f6 ♖c7 74.♖f3 ♔xa5 75.♖f5+ ganaba fácilmente.

70...gxf5 71.♔h6 f4 72.gxf4 ♖d5 73.♔g7 ♖f5 74.♖a4 ♔b5 75.♖e4 ♔a6 76.♔h6 ♖xa5

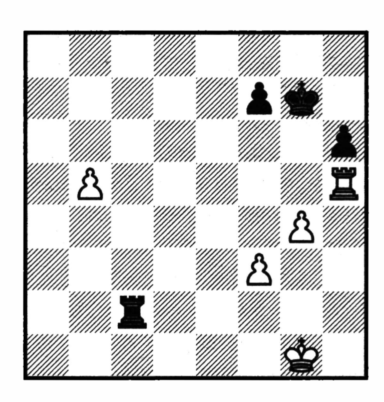
Las negras podían haber ofrecido mayor resistencia con 76...♔b7, pero de todos modos ganan las blancas con 77.♖e5 ♖xf4 78.♔g5 ♖f1 79.♖f5! ♖g1+ 80.♔xh5 ♔a6 81.♔h6, etc.

77.♖e5 ♖a1 78.♔xh5 ♖g1 79.♖g5 ♖h1 80.♖f5 ♔b6 81.♖xf7 ♔c6 82.♖e7

Las negras se rindieron.

Si dispone usted de un peón de ventaja pasado y distante, tiene muy buenas probabilidades de ganar. Como en el caso de cualquier otra regla, hay excepciones (por ejemplo, una posición con torre en "a1" y peón en "a2", contra torre en "a3" sería menos favorable), pero en situaciones normales tales posiciones son extremadamente favorables a las blancas. Cuanto más lejos se encuentre el peón del flanco de rey, tanto mejor para las blancas, pero incluso con un peón "c" sus posibilidades de ganar serían muchas.

Cuando la torre defiende el peón lateralmente (asumiremos que la torre se encuentra a la derecha del peón), las negras situarán su torre detrás del mismo. Entonces, mucho depende de la estructura de peones en el flanco de rey. La torre blanca es vulnerable al ataque del rey negro, y la mejor situación se produce cuando la torre puede ocupar una casilla invulnerable en el flanco de rey, defendida por un peón.



B. Spassky – Zhu Chen
Veteranos vs Mujeres
Copenhague 1997

Aquí las blancas tienen una posición ideal en el flanco de rey. Su torre puede situarse en "f5", creando así un conjunto de piezas que se defienden las unas a las otras. Las negras solo pueden romper esa armazón jugando ...h5 en el momento en que su torre esté atacando el peón de "f3" y el rey blanco no lo defienda. Sin embargo, resulta que tal posibilidad tiene escaso valor para las negras.

Las blancas pueden ganar llevando simplemente su rey a "c1". Si la torre negra permanece en la segunda fila, las blancas avanzan su peón "b". De otro modo, el rey podrá liberarse y subir. El análisis es éste: 49.♔f1 ♖c3 (49...♔g6 50.♔e1 ♖b2 51.♔d1 ♖f2 52.♖f5 h5 53.♔e1 gana un peón) 50.♔e2 ♖b3 51.♖f5 ♔g6 52.♔d2 h5 (el único momento en que esto es jugable, pero es muy lento) 53.♔c2 ♖e3 (si 53...hxg4, 54.♔xb3 ♔xf5 55.fxg4+, ganando) 54.♖xh5 ♖xf3 55.b6 ♖e3 56.b7 ♖e8 57.♖b5 ♖b8 58.♔d3, con fácil victoria, pues el rey avanza, apoyando a su peón "b".

El curso de la partida constituye una clara advertencia contra la tentación de pasarse de listo en posiciones técnicas. Si ve un procedimiento técnico ganador, sistemático y seguro, no se preocupe por el hecho de que pueda haber una forma de ganar más rápida. ¡Juéguelo, simplemente!

49.♖h2??

La idea es que las negras deben dar jaque, pues de no ser así, las blancas sitúan su torre detrás del peón, en cuyo caso la torre blanca vuelve a "h5", una vez liberado su rey de la primera fila.

49...♖c1+ 50.♔g2 f5!

La clave omitida por Spassky. Las negras dislocan la buena estructura de peones blancos en el flanco de rey y hacen tablas.

51.♖h1

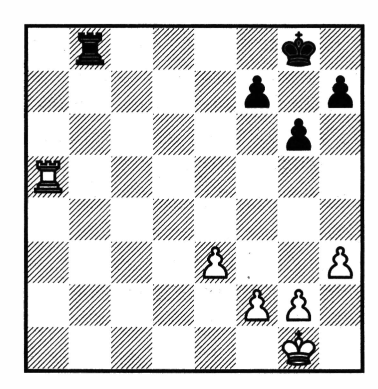
Después de 51.gxf5 ♖b1 52.♖h5 ♔f7 53.♖xh6 ♖xb5 54.f6, las blancas no tienen posibilidades de ganar, ya que su torre está completamente inmovilizada. No es mejor 51.♖h5 fxg4 52.fxg4 ♖b1 53.♔f3 ♖b4, porque el rey blanco no puede trasladarse al flanco de dama sin perder de inmediato el peón "g".

51...♖c2+ 52.♔g3 ♖b2

Tablas.

El último caso, cuando la torre blanca está situada delante del peón, es el que ofrece menos posibilidades de victoria. En realidad, la mayoría de estas posiciones es tablas. Incluso en el caso más favorable (el de un peón "b"), no está claro que las blancas puedan conseguir el triunfo, a menos que cuenten con una ventaja adicional, como una estructura débil de peones contrarios en el flanco de rey.

La situación con un peón de ventaja y todos los peones en el mismo flanco también se produce a menudo en la práctica. He aquí una posición típica:



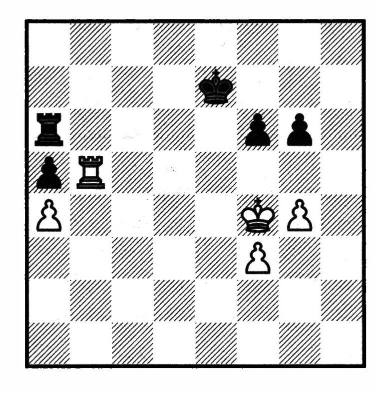
La estructura defensiva ideal de las negras es "f7-g6-h5". La única posibilidad de las blancas consiste en crear un peón pasado, y esta formación significa que las blancas solo pueden crearlo a costa de varios cambios. Primero, deben jugar g4, momento en que las negras pueden cambiarlo por su peón "h". Luego, las blancas buscarán la ruptura f5, con lo que desaparecerá otro par de peones. Una vez que las negras hayan conseguido la disposición óptima, las posibilidades de ganar de las blancas serán mínimas. Así, si en el diagrama correspondiese mover a las negras, la jugada correcta sería 1...h5!

Si juegan primero las blancas, entonces, por supuesto, deben jugar 1.g4! Aunque la posición que resulta sigue siendo teóricamente tablas, no hay duda de que en la práctica la tarea de las negras es difícil, pues no pueden impedir que las blancas ganen mucho espacio en el flanco de rey (con ♔g2-g3, h4-h5, etc.) y su defensa no es nada fácil.

Los finales de 3 peones contra 2 (sin peones pasados) en un flanco también son tablas, y en ellos se aplican los mismos principios. Si retira los peones de "e3" y "f7" del diagrama anterior, la primera jugada segura de las negras vuelve a ser 1...h5! Si juegan blancas, pueden intentar 1.g4, pero en este caso sus posibilidades de victoria son mínimas.

Ventaja posicional

Ya hemos comentado que la actividad de piezas es extremadamente importante en los finales de torres (véase página 74). Una torre en séptima suele atar a las piezas contrarias a posiciones defensivas, mientras que una penetración de rey en la zona de peones enemigos puede ser una carnicería. Otro punto es que una torre pasiva a menudo queda pasiva para siempre. He aquí un ejemplo, tomado del libro clásico de Loevenfish y Smyslov, *Finales de torres*.

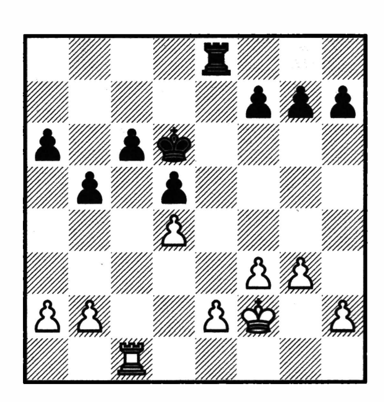


San Petersburgo – Londres
Match por telégrafo, 1886-1887

En este momento, Londres se rindió. Chigorin aportó análisis, indicando que las blancas podrían ganar y, desde entonces, la posición fue sometida a un considerable debate. Loevenfish y Smyslov emitieron su veredicto, en el sentido de que las negras podían hacer tablas, aunque solo con un juego muy preciso.

La torre blanca puede desplazarse libremente por la quinta fila, mientras que la negra solo dispone de tres casillas. En primer lugar, defenderse pasivamente no es bueno. Las blancas pueden mover su rey hacia el vulnerable peón "a" y la defensa acaba quebrándose: 1...♖a7 2.♔e4 ♖a6 3.♔d4 ♖a7 4.f4 ♖a6 (o bien 4...♔d6 5.♖b6+ ♔e7 6.♔c5 ♖c7+ 7.♔b5 ♖c1 8.g5 f5 9.♖xg6 ♖f1 10.♔xa5 ♖xf4 11.♖f6 ♖f1 12.♔b6 f4 13.a5 ♖g1 14.♖xf4 ♖xg5 15.a6 ♖g6+ 16.♔b7 ♖g1 17.♖b4 y ganan) 5.♖b7+ ♔d6 6.f5 gxf5 7.gxf5 ♖a8 8.♖b6+ ♔e7 9.♔c5 ♖d8 10.♖b5, y las blancas ganan el peón "a", conservando sus peones. Con las piezas situadas tan activamente, eso significa victoria segura.

Muy a menudo en tales situaciones, es mejor desprenderse del peón débil y tratar de activar la torre, y aquí este plan parece hacer tablas para las negras. Nótese que las negras no deben demorarse. Si permiten que las piezas blancas se activen más antes de entregar el peón, entonces ya no podrán salvar la partida. La mejor línea es **1...♖c6! 2.♖xa5 ♖c4+ 3.♔e3 ♔f7!** (otra jugada difícil de encontrar; el rey tiene la opción de moverse a "h6" y "g5" para un contraataque sobre los peones blancos, protegido de los jaques de torre por sus propios peones "f" y "g") **4.♖a8** (4.♖a7+ ♔e6 5.a5 ♖a4 6.a6 ♔e5 7.f4+ ♔d5 8.♖a8 ♖a3+ 9.♔f2 ♔e4 también es tablas) **4...♔g7 5.a5 ♖a4 6.a6 ♔h6 7.f4** (tratando de impedir la invasión del rey; si 7.a7 ♔g5, son tablas claras) **7...g5 8.f5** (8.fxg5+ fxg5 9.♔d3 ♔g7 también es tablas) **8...♔g7**, y las blancas no pueden progresar. Si juegan a7 en algún momento, entonces el rey de las blancas no tendrá refugio en el flanco de dama. Sin embargo, si el peón permanece en "a6", las negras pueden tranquilamente tomar el peón de "g4" y regresar a "a4".



U. Andersson – R. Hübner
Johannesburgo 1981

En esta posición, las blancas tienen una duradera ventaja posicional, en forma del peón retrasado negro de "c6". No obstante, se re-

quiere un alto nivel de técnica de finales para convertir en victoria este único factor positivo.

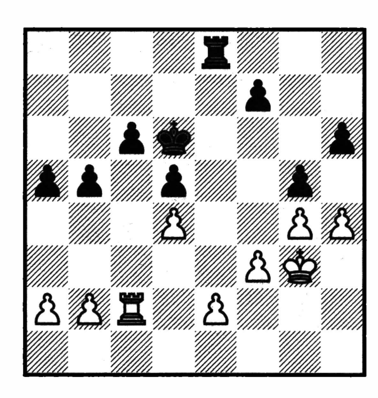
23.g4

Movimientos como éste son la clave de un juego eficiente en el final. No es un avance azaroso de peón, sino que forma parte de un plan bien pensado para explotar la mayoría central de peones. El plan evidente es jugar e4 en algún momento, pero para ello las blancas necesitan el apoyo del rey (nótese que la torre debe permanecer en la columna "c" para impedir ...c5). Las blancas podrían intentar e3, ♔e2-d3 y luego e4, pero las negras podrían oponerse a este plan con ...f5. La jugada de la partida no solo hace mucho más difícil que las negras jueguen ...f5, sino que también abre una segunda posibilidad para activar el rey blanco, basada en ♖c2 y ♔g3-f4.

23...a5 24.h4 g6 25.♖c2 h6

Después de 25...f5 26.gxf5 gxf5 27.♔g3, seguido de ♔f4, las blancas atan a su rival a la defensa de "f5", y luego juegan e3 y ♖g2, con lo que su torre podrá penetrar por la columna "g".

26.♔g3 g5



Este es el *contraplan* de las negras. Impiden así que el rey blanco llegue a "f4".

27.h5

Cambiar en "g5" sería un error, pues la torre negra estaría en condiciones de ocupar la columna "h".

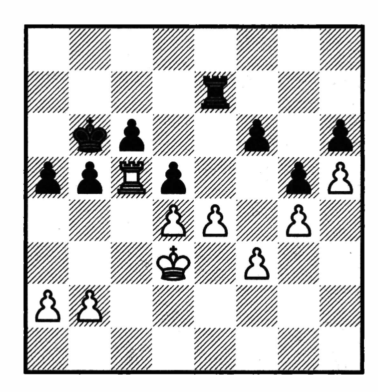
27...f6 28.♔f2

Las blancas vuelven ahora al plan original de llevar su rey a "d3", porque el cambio en la estructura de peones del ala de rey ha hecho que ...f5 sea virtualmente imposible (si el negro trata de preparar este avance con ...♖f8, entonces las blancas jugarían de inmediato e4).

28...♔c7 29.e3 ♔b6 30.♔e2 ♖c8 31.♖c5

Las blancas, por supuesto, impiden ...c5.

31...♖e8 32.♔d3 ♖e7 33.e4



Las blancas por fin realizan el avance e3-e4, planteando una difícil elección a su rival. Si cambian en "e4", la torre blanca logrará acceder a "f5" para atacar el peón "f" retrasado, y de no ser así, las negras deberán defender su peón de "d5".

33...♖d7

Después de 33...dxe4+ 34.fxe4 ♖e6 35.♖f5 ♔c7 36.e5 fxe5 37.dxe5 ♔d7 (37...c5 38.♔e4 ♔c6 39.♖f6 ♔d7 40.♔d5 gana fácilmente), las blancas pueden adoptar una política restrictiva. Por ejemplo: 38.♔d4 ♔e7 39.b3 ♔e8 40.a3 ♔e7 41.b4 axb4 42.axb4 ♔e8 43.♖f3 ♔e7 44.♖a3, y la torre blanca penetra.

34.a3 ♖d8 35.♖c1

La intención de las blancas es jugar b4, a fin de aportar nuevo apoyo a la torre, pero por el momento, se limitan a esperar a que la partida se aplace en la jugada 40.

35...♖d7 36.♖c2 ♖d8 37.♖c3 ♖d7 38.♖c2 ♖d8 39.♖c1 ♖d7 40.♖c5 ♖d8 41.b4

Ahora las blancas emprenden acciones positivas.

41...axb4 42.axb4

Las negras están en *zugzwang.*

42...♖d7

Después de 42...dxe4+ 43.fxe4, activar la torre con 43...♖a8 es demasiado lento, pues los peones negros del flanco de rey son vul-

nerables, y las blancas se limitarían a hacer 44.♖f5. De otro modo, la única posibilidad es una jugada de torre sobre la columna.

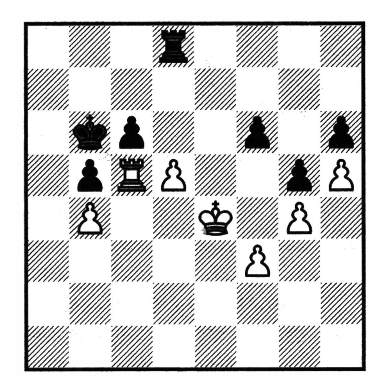
43.exd5

Explotando la ausencia de la torre de la primera fila. Ahora, 43...cxd5 pierde, por 44.♖c8. Por ejemplo: 44...f5 45.gxf5 ♖f7 46.♖h8 ♖f6 47.♖h7! ♔c6 48.♔e3 ♔d6 49.♖b7 ♔c6 50.♖a7 ♔b6 51.♖g7, seguido de ♖g6.

43...♖xd5 44.♔e4

Aprovechando el apoyo adicional que b4 ha dado a la torre.

44...♖d8 45.d5



Las blancas no pueden penetrar por "f5", porque su peón de "d4" quedaría colgando, pero una vez cambiado, el negro no tendrá opción de defender sus peones del flanco de rey.

45...♖e8+

45...cxd5+ 46.♖xd5 ♖e8+ 47.♔f5 ♖e3 transpone a la partida.

46.♔f5 cxd5 47.♖xd5 ♖e3

La única posibilidad de las negras es contraatacar, pero Andersson lo tiene todo controlado.

48.♔xf6 ♖xf3+ 49.♔g7!

La sutileza crucial. Las negras hacen tablas, en caso de 49.♔g6 ♖f4 50.♔xh6 ♖xg4 51.♔g7 ♖xb4 52.h6 ♖h4 53.h7 ♔a5.

49...♖f4 50.♖d6+

La clave subyacente en la última jugada de las blancas, que toman el peón de "h6" con la torre y, al mismo tiempo, cortan al rey negro en la sexta fila.

50...♔c7 51.♖xh6

Las negras se rindieron.

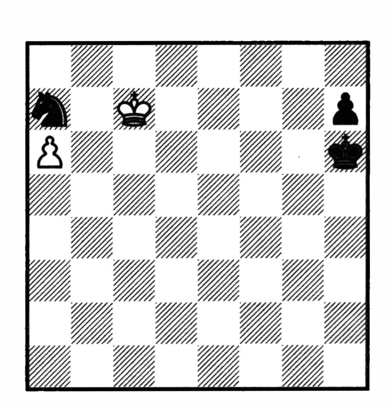
Las blancas ganan tras 51...♖xb4 52.♖g6 ♖xg4 53.h6 ♖e4 (como quiera que jueguen las negras, deberán entregar su torre por el peón en pocas jugadas, por ejemplo: después de 53...♖h4 54.h7, las blancas amenazan ♖h6, de modo que las negras tienen que tomar el peón de inmediato) 54.h7 ♖e7+ 55.♔h6 ♖e1 56.h8♕ ♖h1+ 57.♔g7 ♖xh8 58.♔xh8 g4 (58...b4 59.♔g7 b3 60.♖xg5 ♔c6 61.♖g3, ganando) 59.♔g7 g3 60.♔f7 g2 61.♖xg2 ♔b6 62.♖g5 ♔a5 63.♔e6, y el rey blanco llega a tiempo.

Finales de piezas menores

Se trata, en realidad, de cuatro tipos de finales englobados en un mismo epígrafe: finales de caballos, finales de alfil contra caballo y finales de alfiles, bien del mismo o bien de distinto color. No es posible aquí una detallada cobertura de estos finales, por lo que me limitaré a la información más útil sobre los mismos.

Finales de caballos

He aquí una situación habitual, en la que el caballo contiene por sí solo a un peón pasado. Hay tres posibles desenlaces en esta lucha: o el caballo pierde ante rey y peón, porque éste corona y las blancas ganan, o el rey blanco no puede conseguir más que un ataque perpetuo al caballo, en cuyo caso el resultado es de tablas o, por último, puede suceder que el caballo no solo frene al peón, sino que puede hacerlo ganando tiempos, en cuyo caso las negras tienen tiempo para avanzar su peón "h" y ganar.



La posición del diagrama es tablas. El caballo puede impedir la promoción del peón blanco, pero sin ganar tiempos: 1.♔b7 ♘b5 2.♔b6 ♘d6! 3.♔c6 ♘c8 4.♔c7 ♘a7, etc.

Si el peón se encontrase en "a7" y el caballo en "a6", entonces, por supuesto, la posición sería tablas, porque de nuevo 1.♔b6 significa un ataque continuo al caballo. Si el peón se encontrase en "a4" y el caballo en "a5", las blancas perderían, aunque pudieran atacar el peón con 1.♔b5 en la primera jugada. Las negras responden 1...♔g5, y al coronar en "h1", la dama impide la coronación del peón contrario en "a8".

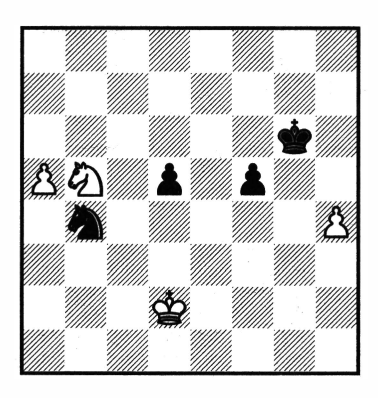
Supongamos ahora que el peón estuviese en "b7" y el caballo en "b8", correspondiendo jugar a las negras. La posición es tablas por repetición de jugadas, pues ninguno de los bandos puede desviarse de la secuencia 1...♘a6+ 2.♔b6 ♘b8 3.♔c7 (3.♔a7? ♘d7, y las negras ganarían) 3...♘a6+.

Movamos ahora el peón a "b6" y el caballo a "b7". Si juegan negras, ganan con 1...♘a5, porque el rey blanco necesita demasiado tiempo para atacar al caballo (nótese que incluso 1.♔d6 es imposible, a causa de 1...♘c4+). Sin embargo, la derrota de las blancas aquí se debe a la mala posición inicial de su rey en "c7". Si el rey comenzase en "c6", entonces la posición sería tablas, pues tanto 1...♘a5+ 2.♔b5 como 1...♘d8+ 2.♔d7 conducen a sendas repeticiones de jugadas.

Con el peón en "b5" y el caballo en "b6", no importa dónde se encuentre el rey. Las negras ganan siempre, porque pueden generar una cantidad ilimitada de tiempos. Si las blancas atacan el caballo con 1.♔c6, entonces 1...♘a4 gana como antes, mientras que a 1.♔c5 se contesta con 1...♘c8, y 2.♔c6 falla, por 2...♘a7+.

Con un peón "c", las negras ganan, aunque el peón se encuentre en la séptima fila. Si el caballo negro está en "c8", pueden responder a ♔d7 con ...♘a7 y a ♔b7 con ...♘e7, y el rey blanco deberá dar un largo rodeo para volver a atacar al caballo.

Considerando el final de caballo contra caballo, lo más importante es observar el efecto devastador de un peón pasado distante. El caballo es una pieza de un radio de acción tan corto que si está impidiendo el avance de un peón pasado en el flanco de dama, no puede ejercer ninguna influencia en el flanco de rey. Así, el bando con el peón pasado distante tendrá una pieza de ventaja efectiva en el otro sector del tablero. Los caballos son especialmente inefectivos contra los peones de torre.



S. Dolmatov – A. Beliavsky
Campeonato de la URSS
Odesa 1989

Aquí las negras están luchando contra dos peones de torre. Pese a la igualdad material y al corto número de peones, las blancas tienen una posición ganadora.

57.♘d4 ♘a6

Normalmente, las blancas se contentarían con cambiar su peón "h" por el peón "f" negro, ya que su rey llegaría antes al flanco de dama. Así, después de 57...♔h5 58.♔c3 ♘a6 59.♘xf5 ♔g4 60.♘e3+ ♔xh4, las blancas ganan con 61.♘xd5 ♔g5 62.♔c4 ♔f5 63.♔b5 ♘b8 64.♘b4 ♔e6 65.♘c6 ♘d7 66.a6. La línea 57...f4 58.♔e2 ♔h5 59.♔f3 ♔xh4 60.♔xf4 es similar. Por ejemplo: 60...♔h5 61.♔e5 ♔g6 62.♔d6 ♔f7 63.♔c5 ♘a6+ 64.♔b6 ♘b8 (o 64...♘b4 65.♔b5) 65.♔b7 ♘d7 66.♘b3.

58.♔e3 ♘c5 59.♔f4 ♘d3+ 60.♔e3 ♘b4

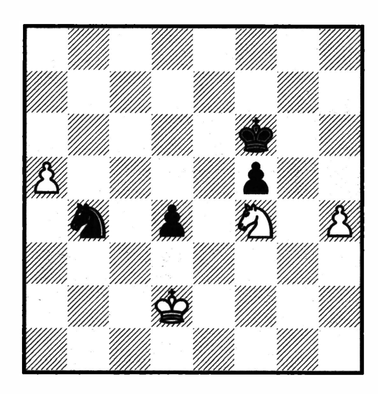
Si las negras repiten, con 60...♘c5, entonces las blancas prosiguen con 61.♘f3 ♔f6 (61...♔h5 62.♔f4 ♔g6 63.♔e5) 62.h5 ♔g7 63.♘d4 ♔h6 (63...♔f6 64.h6 ♔g6 65.♘xf5)

64.♔f4 ♔xh5 65.♔xf5, ganando, como en el comentario anterior.

61.♔f4 ♘d3+ 62.♔f3 ♘b4 63.♘e2 ♔f6 64.♘f4 d4 65.♔e2 ♔f7

No 65...♔e5 66.♘d3+.

66.♔d1 ♔f6 67.♔d2



Las negras están en *zugzwang* y deben retroceder con su rey.

67...♔f7 68.♘e2

Ahora, el peón "d" está perdido.

68...♔g6 69.♘xd4 f4 70.♔e2 ♔h5 71.♔f3 ♔xh4 72.♔xf4

Este final de ♘+♙ vs ♘ está fácilmente ganado.

72...♔h5 73.♔e5 ♔g6 74.♔d6 ♔f7 75.♔c5 ♘a6+ 76.♔b6 ♘b4 77.♘c6 ♘d5+ 78.♔b7 ♔e6 79.a6 ♔d7 80.a7 ♘c7 81.♘e5+ ♔d8 82.♘c4 ♘a8 83.♘b6

Las blancas evitan la trampa 83.♔xa8?? ♔c8, con tablas.

83...♘c7 84.♔c6

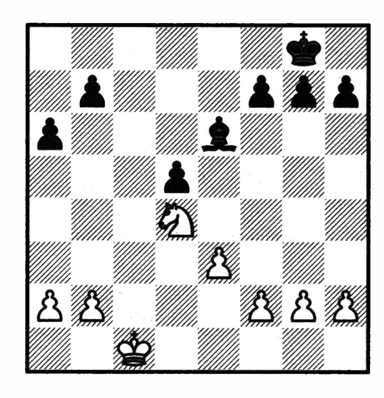
Las negras se rindieron.

Finales de alfil contra caballo

El valor relativo del alfil y el caballo es un tema conocido en cada fase de la partida, y los principios básicos son los mismos en el final.

En general, un alfil vale un poco más que un caballo. El alfil es más fuerte en posiciones abiertas con una estructura fluida de peones. Los peones fijados en casillas del mismo color que el alfil (es decir, del mismo color que las casillas por las que se mueve) constituyen una obstrucción, así que cuantos más peones haya de ese tipo, más restringido estará el alfil y más débiles serán las casillas de color opuesto.

Los caballos son mejores con estructuras de peones bloqueados y tienden a ocupar casillas estables e invulnerables, en las que no pueden ser atacados por los peones enemigos. Una situación típica se produce cuando el caballo ocupa una casilla que está delante de un peón aislado, como en el diagrama siguiente.



No comentaremos aquí este complicado final, en el que Capablanca, uno de los mejores finalistas de todos los tiempos, a duras penas consiguió salvar la partida, pero ¡dudo de que yo pudiese hacer lo mismo! El campeón cubano adoptó lo que, indudablemente, es un plan correcto, a saber, evitar situar más peones en casillas blancas.

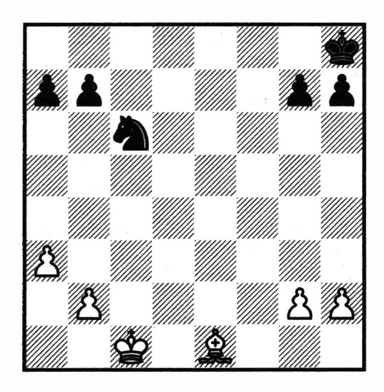
En consecuencia, jugó ...b6, ...a5, ...♗d7 y ...f6, y espero a ver cómo podrían progresar las blancas.

Vale la pena observar que si las negras poseyeran un alfil de casillas oscuras, entonces la posición sería de tablas cómodas. Si, por otra parte, las negras tuviesen otro peón débil más (por ejemplo, si el peón de "b7" estuviese en "b5", de forma que las blancas pudiesen fijar los peones del flanco de dama con b4), estarían perdidas.

También debo añadir un aspecto que se aplica especialmente al final. Los alfiles prefieren posiciones con estructuras de peones desequilibradas. Si ambos bandos crean un peón pasado, el alfil puede apoyar a su peón, al tiempo que frena al peón contrario. Los ca-

ballos, al ser piezas de corto alcance, solo pueden dedicarse a una de estas dos tareas.

Los jugadores a menudo subestiman la ventaja que confiere tener un alfil contra un caballo, incluso en posiciones con estructuras de peones simétricas.



Z. Ilincic – G. Cabrilo
Cetinje 1992

Sospecho que muchos jugadores darían tablas en esta posición, pero en la partida las blancas ganaron. Ilincic la comentó tanto en *Informator* como en la Enciclopedia de Finales de Ajedrez, afirmando que la posición del diagrama está ganada para las blancas. Como veremos, su afirmación es un tanto inverosímil, pero es cierto que la ventaja de las blancas es suficiente para justificar que continúen jugando.

26...♔g8 27.♔d2 ♔f7 28.♔e3 ♔e6 29.♗c3 g6 30.♔e4

Las blancas tienen dos ventajas muy pequeñas: su alfil es mejor que el caballo en esta posición abierta, y su rey es algo más activo.

30...h5

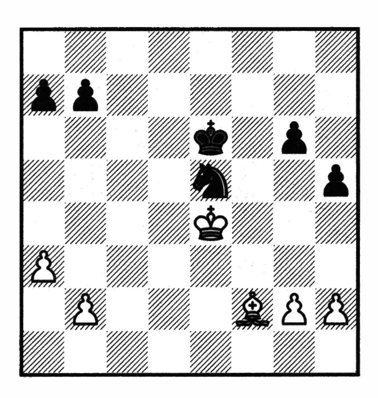
Esta jugada no tiene nada de malo. Permite una posible penetración del rey blanco por "f4" y "g5", pero no es peligrosa en sí, porque la simple respuesta ...♔f7 asegura la estructura de peones del flanco de rey.

31.♗e1 ♘e5 32.♗f2

Ver el diagrama siguiente

32...♘c4?

Esto conduce a un cambio de peones que ayuda al defensor, pero permite al rey blanco ocupar la quinta fila, que es un factor mucho más importante. Ilincic indica 32...a6 33.♔d4 ♘d7 34.♗g3, pero se detiene aquí, afirmando que las blancas ganan. Sin embargo, las negras pueden mover su caballo, respondiendo a 35.♔c5 con 35...♘d7+, y no es fácil que las blancas logren progresar.



33.♗xa7 ♘xb2 34.♔d4 ♔d6

No, desde luego, 34...♔f5? 35.♔c3, ganando tras 35...♘d1+ 36.♔c2, o tras 35...♘a4+ 36.♔b3 b5 37.♔b4.

35.♗b8+ ♔e6

Uno de los problemas a que se enfrenta el bando del caballo, es que cuando se plantea una "carrera", la situación suele ser netamente favorable al alfil. Aquí, 35...♔c6 36.♔e5 ♘c4+ 37.♔f6 ♘xa3 38.♔xg6 ♘c4 39.♔xh5 b5 40.♗f4 b4 41.♔g6 b3 42.♗c1 b2 43.♗xb2 ♘xb2 44.h4, y las blancas ganan.

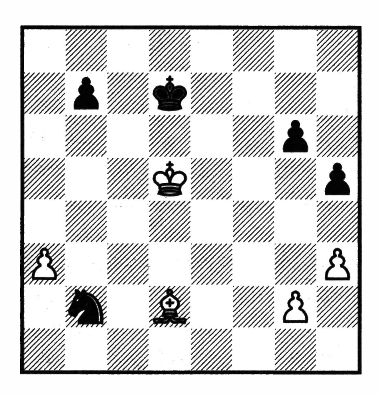
36.♔c5 ♔d7

Las negras tampoco pueden permitirse dejar que el rey blanco alcance el peón "b". Por ejemplo: 36...♔f5 37.♔b5! ♔e4 38.a4 ♔e3 39.a5 ♔f2 40.♗e5 ♘d3 41.♗d4+ ♔xg2 42.♔b6, ganando.

37.♔d5

Ahora las negras se encuentran ya en serias dificultades. El principal plan de las blancas es cubrir "e7" con su alfil, y luego jugar ♔e5-f6.

37...♘d3 38.♗g3 ♘b2 39.♗e1 ♘d3 40.♗d2 ♘b2 41.h3



41...♘d3

Después de las jugadas 41...♔e7 42.♗g5+ ♔d7, el primer jugador gana con 43.♔e5 ♘c4+ 44.♔f6 ♘xa3 45.♔xg6 ♔e6 (en caso de que las negras muevan 45...b5, 46.♔xh5 gana, como en la nota a la jugada 35 de las negras) 46.♔xh5 ♔f7 47.♔h6! ♔g8 (si 47...b5, continuaría así: 48.♔h7 b4 49.g4 b3 50.♗c1 ♘c4 51.g5 ♘e5 52.h4 ♘g6 53.h5 ♘f8+ 54.♔h6) 48.♔g6 b5 49.h4 ♘c4 50.♗f6 b4 51.h5 b3 52.h6.

42.a4 b6?

Esto pierde de inmediato, aunque la posición era, en cualquier caso, muy difícil para las negras.

Después de 42...♘b2 43.a5 ♘d3 44.♗e3 ♘e1 45.g3 ♘d3, las blancas prosiguen con fuerza haciendo 46.♔d4! ♘b4 (si 46...♘e1, entonces sigue 47.♔e5 ♔e7 48.♗g5+ ♔f7 49.♔d6) 47.♔e5, y las negras no pueden jugar 47...♔e7.

43.♗e3 ♘b2

Otra alternativa era hacer 43...♔c7, pero después de 44.♔e6 las blancas ganan con facilidad.

44.♗xb6 ♘xa4 45.♗d4

El caballo está atrapado y solo puede rescatarse a costa de ambos peones negros del flanco de rey.

45...h4 46.♔e5 ♔e7 47.♔f4 ♔e6 48.♔g5 ♔d5 49.♗f2 ♘b2 50.♗xh4 ♘d1 51.♔xg6 ♘e3 52.g4 ♔e4 53.♗g5 ♘c4 54.♗f6 ♘e3 55.♔g5 ♔f3 56.♗d4

Las negras se rindieron.

Finales de alfiles

Considerando en primer lugar el caso de alfiles del mismo color, el peón pasado distante de nuevo es un factor de primer orden, aunque no sea tan efectivo como en el final de caballos. Diría, por tanto, que los finales de 3 peones contra 3 en un flanco y un peón extra, pasado y distante, en el otro flanco, están ganados, aunque si el peón pasado no está demasiado lejos de los restantes peones, hay una pequeña posibilidad de bloqueo.

Con todos los peones en el mismo sector, un final de 3 contra 2, o de 4 contra 3, con peones fluidos, normalmente debería ser tablas. Como los alfiles están muy influenciados por los peones fijados, una de las cuestiones más importantes es cuántos peones están fijados en casillas del mismo color que el propio alfil. Cuantos más haya, tanto peor, sobre todo porque eso convierte automáticamente al alfil enemigo en un alfil "bueno". Dos peones fijados en casillas del mismo color que el propio alfil pueden constituir una debilidad fatal, sobre todo si pueden ser atacados simultáneamente por el alfil contrario. Esto inmoviliza por completo al alfil propio y hace que la amenaza del *zugzwang* sea una realidad.

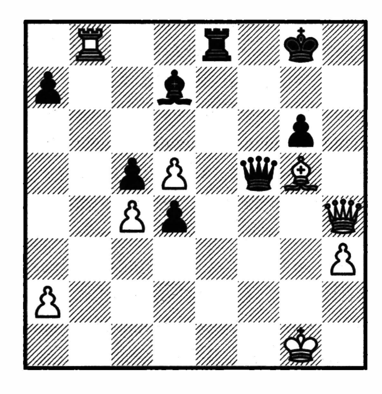
Los finales de alfiles de distinto color a menudo son difíciles porque muchos de los principios aplicables a un amplio espectro de finales no lo son en este caso. He aquí algunas de las principales diferencias:

1) La ventaja material es menos importante de lo corriente. Los finales con un peón de ventaja suelen ser tablas. Incluso dos peones de ventaja pueden no ser suficientes para ganar. Por esta razón, simplificar a un final de alfiles de diferente color a menudo es un útil recurso de tablas, en situación desesperada.

2) Lo que es importante es la posibilidad de crear peones pasados. Si puede usted crear dos peones pasados, entonces tendrá buenas posibilidades de ganar. Los peones pasados y unidos son mejores los que peones pasados con solo una columna entre sí, pero lo mejor de todo son dos peones pasados muy separados entre ambos.

3) Si trata de hacer tablas en un final de alfiles de distinto color, lo mejor es que sitúe sus peones en casillas del mismo color que su alfil. *Este es, prácticamente, el único tipo de posición en que es aplicable la inversión del principio general.* La razón es que sus posibilidades de tablas dependen de disponer una fortaleza inexpugnable. Todo debe estar defendido, y un peón atacable por el alfil contrario es un peón perdido.

He aquí un par de ejemplos que ilustran estos principios.



Y. Piskov – J. Nunn
Bundesliga 1992

Las negras se encuentran en una difícil posición, porque su rey está más expuesto. Mientras siga habiendo piezas pesadas en el tablero, los alfiles de distinto color plantearán un especial peligro a las negras.

37.♗f6

Amenazando mate en dos. 37...♖xb8 no es defensa, debido a 38.♕h8+ ♔f7 39.♕g7+ ♔e8 40.♕e7++.

37...♕h5!

La jugada más segura. Aunque las negras pierdan dos peones, el final resultante de alfiles de diferente color es de tablas claras. Es posible que las negras pudiesen salvarse con 37...♔f7 38.♖b7 ♕xf6 39.♖xd7+ ♖e7, pero la ventaja de las posiciones con alfiles de diferente color es que si son tablas, son tablas al cien por cien.

38.♕xh5 gxh5 39.♖xe8+ ♗xe8 40.♗e7 ♗g6

41.♗xc5 ♔f7!

No 41...♗d3? 42.d6 ♗f5 43.♗xa7, y las blancas obtienen tres peones pasados.

42.♗xd4

Después de 42.♗xa7 ♗b1 43.a4 d3 44.♔f2 ♗a2, las negras ganan uno de los peones contrarios, de nuevo con tablas fáciles.

42...a6

Amenazando ganar un peón con ...♗d3, seguido de ...♗c4.

43.a3

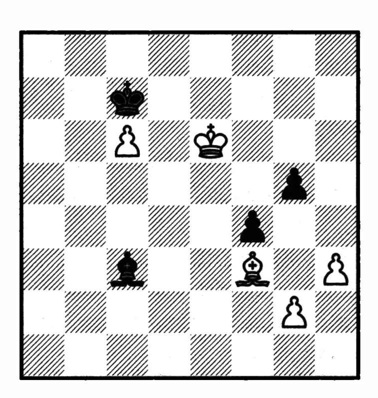
Las blancas tienen dos peones de ventaja, pasados y unidos, y si pudiesen apoyarlos con su rey, ganarían. Sin embargo, su rey está demasiado lejos y, atacando los peones con su alfil, las negras pueden forzar su avance a casillas oscuras, donde les resultará fácil bloquearlos. El defensor debe mantener sus peones en casillas del mismo color que su alfil, pero para el atacante lo que vale es justo lo contrario. Debe tratar de evitar el bloqueo de los peones, de forma que ocupen casillas de color opuesto al que recorre su alfil. Esto normalmente significa que deben estar defendidos por su rey.

43...♗d3 44.c5 ♗c4 45.d6 ♔e6 46.♔f2 ♔d7

El bloqueo está dispuesto. Los peones "a" y "h" pueden defenderse con el alfil, y los peones pasados están totalmente inmóviles.

47.♔g3 ♗e6 48.h4 ♔c6

Tablas.



Esta es una posición ligeramente modificada de una partida que jugué en una exhibición de simultáneas, en 1977.

Las negras defendieron el peón "g" de la

única forma posible, dirigiéndose a "h4".

1...♗e1

A primera vista, son tablas *muertas*. Si el rey blanco ataca el peón de "g5", entonces las negras juegan ...♗h4 y esperan con su rey, mientras que si el rey blanco se acerca al peón "c", entonces las negras liberan su alfil y pueden mantener el rey en "c7". Esto es conforme al principio de que necesita dos peones pasados para tener una posibilidad de ganar un final de alfiles de distinto color.

2.♔f6!

El plan blanco consiste en obligar al alfil blanco a situarse en "h4", y luego jugar g3. Si las negras responden ...♗xg3, las blancas siguen con ♔xg5, logrando así su segundo peón pasado. Si las negras responden ...fxg3, las blancas juegan ♗g2, y el alfil negro queda encerrado. Cuando el rey blanco se acerque al peón "c", las negras se verán obligadas a liberar su alfil con ...g4, dejando a su oponente con un nuevo peón pasado.

Sin embargo, este plan debe ser ejecutado con precisión. Después de 2.♔f5 ♗h4 3.g3 fxg3 4.♗g2 ♔d6, las blancas experimentan ciertas dificultades. No pueden mover su rey a "f6" ni a "e4", y en caso de 5.♔g4 ♔c7, no pueden progresar. En realidad, esto se parece mucho a un final de peones, puesto que ambos bandos solo juegan sus reyes (si las blancas mueven su alfil, entonces ...g2 hace tablas en el acto) Las blancas pueden tratar de explotar el hecho de que "d7" no está disponible para el rey negro, con 5.♔g6 ♔e6 6.♔h7, pero esta sutileza no da resultado, pues tras 6...♔e7 7.♔g7 ♔e8, las blancas no pueden rodear con 8.♔f6.

La clave es perder un tiempo *antes* de que el alfil llegue a "h4".

2...♗h4 3.♔f5 ♔d6

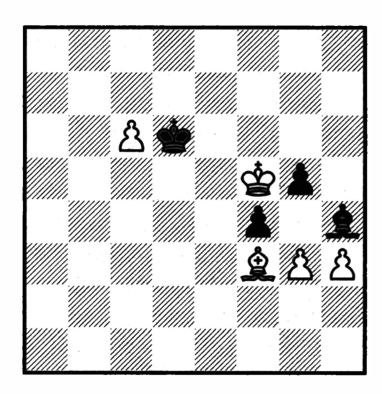
Las blancas han perdido un tiempo, con lo que el plan a base de g3 funciona.

4.g3

Ver el diagrama siguiente

4...fxg3

Después de 4...♗xg3 5.♔xg5, la victoria no es evidente, porque las negras disponen de un posible plan de tablas, cubriendo "c7" con su alfil y llevando su rey a "h8". Entonces no importará que las negras deban entregar su alfil por el peón "c", pues logran la posición con un peón de torre y el alfil "erróneo". Sin embargo, las blancas pueden ganar con la variante 5...♗e1 6.h4 ♔e7 7.h5, y ahora:



1) 7...♗c3 (empleando el alfil para contener al peón "h", pero los peones pasados están muy separados entre sí para que esta defensa sea efectiva) 8.h6 ♔d6 9.h7 ♗e5 10.♔f5 ♗h8 11.♔xf4 ♗b2 12.♔f5 ♗c3 13.♔g6 ♔e7 14.♗d1 ♗b2 15.♗a4 (amenazando 16.c7) 15...♔d6 16.♔f7, ganando el alfil por el peón "h".

2) 7...♗a5 8.♔g6 ♔f8 9.♗d5 (las blancas, por supuesto, deben impedir la jugada ...♔g8 a toda costa) 9...f3 10.h6 f2 11.h7 f1♕ 12.h8♕+ ♔e7 13.♕e5+ ♔f8 14.♕d6+ ♔e8 15.♕d7+ ♔f8 16.♕g7+ ♔e8 17.♗f7+ ♔d8 18.c7+! ♗xc7 19.♕f8+ ♔d7 20.♗e8+, ganando la dama.

5.♗g2

Las negras están en *zugzwang* y deben retroceder con su rey.

5...♔c7

O bien 5...♔e7 6.♔e5.

6.♔e5 g4

De otro modo, el rey llega a "d6" y ésta sería realmente la última posibilidad de las negras de jugar ...g4, antes de que las blancas coronen su peón.

7.hxg4

Las blancas ganan fácilmente, apoyando a su peón pasado "g" con el rey.

Vale la pena observar que las negras solo pierden en la posición del diagrama inicial porque no pueden defender el peón de "g5" desde "d8" o "e7". Si su rey estuviese situado en la casilla, aparentemente inferior, "b8", entonces 1...♝a5 sería tablas.

Debo hacer hincapié en que los principios especiales antes mencionados solo son aplicables a situaciones puras de alfiles de distinto color. Tan pronto como se añadan otras piezas a la ecuación, el servicio normal debe restablecerse. Muchos jugadores asumen que los finales con torres y alfiles de distinto color son casi tan tablistas como los de alfiles exclusivamente, pero no es así. Un peón extra en un final con torres y alfiles de diferente color normalmente concede buenas posibilidades de ganar. Si se añade un par de caballos, puede decirse lo mismo. Si se añaden más piezas a las posiciones con alfiles de distinto color, entonces ya no puede hablarse en absoluto de tendencia a tablas.

Finales de damas

Dama y peón contra dama

De todos los finales fundamentales de pieza + peón contra pieza, éste es el segundo más frecuente en la práctica (siendo el más frecuente el de torre y peón contra torre). También es, con mucho, el más complicado. Tanto es así que ha resultado ser una misión casi imposible para la mayoría de los autores, pues apenas se ha escrito sobre el tema. Antes de la existencia de los ordenadores y las bases de datos, Averbaj realizó la mejor cobertura posible. Sin embargo, algo que da una idea de la complejidad del final es el hecho de que en 70 páginas de análisis, el mencionado autor solo se ocupa de casos relativamente sencillos, con peón en séptima.

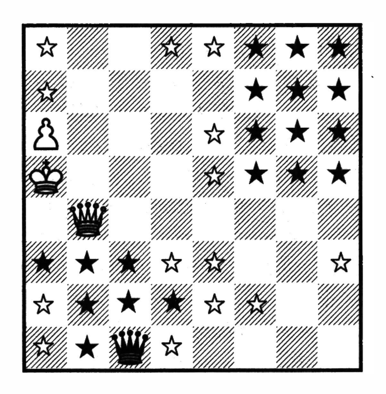
Ahora que disponemos del oráculo perfecto, en forma de base de datos, podríamos esperar que alguien aportase una explicación más detallada de los principios que rigen este final. Sin embargo, la base de datos ha revelado que los esfuerzos de Averbaj apenas han arañado el barniz de este final, y la mayoría del trabajo auténtico está por hacer.

Supongo que podría finalizar aquí con el comentario "nadie entiende los finales de ♕+♙ vs ♛", pero me parece que eso sería una pequeña cobardía.

Lo primero a puntualizar es que si el rey defensor se encuentra enfrente del peón, la posición casi siempre es tablas. Hay excepciones, en las que puede forzarse un cambio de damas ganador, pero son muy pocas.

Así, el único caso interesante es cuando el rey defensor no puede situarse enfrente del peón.

Nos ocuparemos primero del peón "a" que, como cabe esperar, es el que ofrece menos posibilidades de victoria. El diagrama siguiente muestra una situación típica, con el peón en la sexta línea



Incluiremos varios diagramas de este tipo, con idea de transmitir la mayor cantidad de información posible de forma visual. Las estrellitas indican el resultado cuando el rey negro se encuentra en tal casilla. Una estrella blanca indica que la posición está ganada, si juegan blancas, pero que es tablas si juegan negras. Una estrella negra indica que las blancas ganan, juegue quien juegue. Una casilla no marcada indica que es tablas, juegue quien juegue.

En el caso de casillas atacadas por las blancas, la posición solo es reglamentaria correspondiéndoles jugar a las negras, y una estrella negra indica que se gana. Que no haya estrellas indica que la posición es tablas.

Algunas posiciones son ilegales, porque los reyes estarían el uno junto al otro. Estas posiciones tampoco se señalan.

Los lectores deberían tomar nota de que tenemos en cuenta la regla de las 50 jugadas en este debate. Con juego óptimo, algunas de las posiciones son tablas solo a causa de esta regla, pero ¿quién va a jugar de forma óptima ante el tablero?

Nuestro objetivo solo es establecer algunos principios generales que puedan resultar de utilidad en el juego práctico y, en tal sentido, la regla de las 50 jugadas no es especialmente relevante.

Este diagrama revela muchos de los principios importantes que rigen el final de ♕+♙ vs ♕. Podemos ignorar el "caso especial" de las casillas "a7" y "a8", que solo se marcan porque, si juegan blancas, dan mate en una. Hay, básicamente, dos zonas de tablas. Una se encuentra cerca del peón, y estas casillas son de tablas porque con el rey enemigo tan cerca del peón, las negras a menudo pueden cambiar damas y cazar el peón con su rey. Virtualmente, todas las posiciones de ♕+♙ vs ♕ (excepto aquéllas en que el peón se encuentra en séptima) tienen una zona así, que podemos llamar *zona de proximidad.*

Cuando el rey negro se encuentra en la zona de proximidad, las blancas están limitadas en su intento por evitar el jaque perpetuo, pues solo pueden interponer la dama en circunstancias favorables. Hay un mito muy divulgado, en el sentido de que al defender el final de ♕+♙ vs ♕, lo mejor es situar siempre el rey lo más lejos posible del peón. Como veremos, esto solo es cierto en determinadas circunstancias.

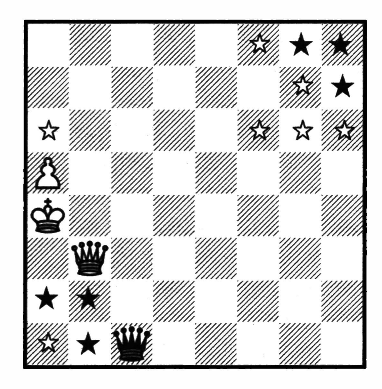
La segunda zona de tablas se encuentra en el rincón inferior derecho, es decir, el diagonalmente opuesto al peón. El arma principal de las blancas para impedir el jaque perpetuo es interponer su dama a fin de forzar el cambio de damas, bien con jaque o clavando a la dama enemiga. Cuando el rey negro se encuentra mal situado, por ejemplo, en "f7", entonces hay muchas posibilidades de conseguirlo, y las opciones de las negras son muy reducidas. Las blancas pueden crear una posición con su rey en "b7" y la dama en "c6". En tal caso, a 1...♕e7+ contestarían 2.♕c7, a 1...♕b4+, 2.♔c8 ♕f8+ 3.♔c7, poniendo fin a los jaques, a 1...♕b3+, 2.♔c8, y a 1...♕b1+, 2.♔a8, de modo similar. El jaque más difícil de responder es 1...♕b2+, pero incluso en este caso las blancas pueden maniobrar para obligar a las negras a dar uno de los jaques inferiores antes mencionados. En última instancia, las negras se quedarán sin jaques, y las blancas podrán avanzar el peón. Este problema aflige a las negras siempre que su rey se encuentra en el rincón superior derecho. El rincón inferior izquierdo tampoco es ideal, pero depende mucho de la posición de la dama negra. Si las negras pueden ocupar una buena casilla con su dama, eso bastará para hacer tablas. El rincón inferior derecho es la mejor de las áreas distantes. Las blancas tienen pocas posibilidades de interponerse con jaque, de modo que las negras tendrán pocos problemas para hacer tablas.

Aunque gran parte del juego se rige por principios generales, hay algunas anomalías. La derrota con el rey negro en "h3" (cuando 1.♕d4! es la única jugada ganadora) es difícil de explicar, lo mismo que la derrota, si juegan negras, con el rey en "c2".

La clave de las dos zonas de tablas se pone de relieve si imaginamos que el rey negro comienza en algún lugar de la cuarta fila. Con el rey en "d4", la única jugada que hace tablas es 1...♔d5!, entrando en la zona de proximidad. Con el rey en "h4", la única jugada es 1...♔g3! (aunque sería asombroso que alguien comprendiese, ante el tablero, que 1...♔h3? pierde). Si el rey comienza en "e4", puede elegir entre 1...♔d5 y 1...♔f3, pero yo siempre recomendaría entrar, si es posible, en la zona de proximidad, pues las tablas serían mucho más simples.

Resumiendo: la zona de proximidad es el mejor lugar para situar el rey negro. Luego, el rincón inferior derecho, y luego el rincón inferior izquierdo. El rincón superior derecho es, con diferencia, el peor.

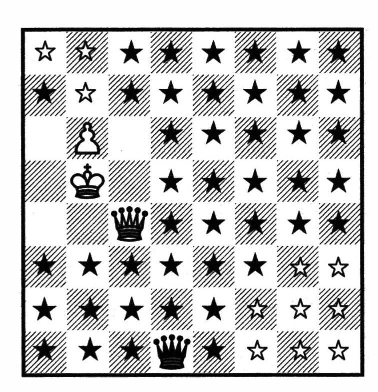
Si retrocedemos una casilla el peón, situándolo en "a5", las zonas de tablas se expanden considerablemente.



Las casillas del rincón inferior izquierdo solo están marcadas por la posibilidad ♕a3+, que forzaría el inmediato cambio de damas, de modo que podemos decir que las negras solo están en peligro si su rey se encuentra en el rincón superior derecho.

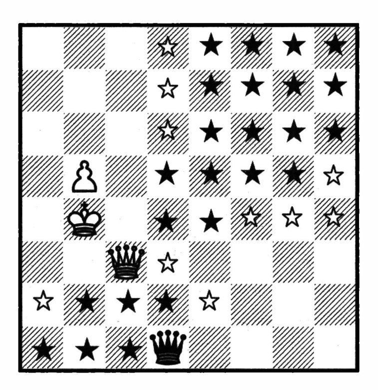
Podemos resumir diciendo que con un peón "a", para que el bando fuerte tenga alguna posibilidad de ganar, el peón debe estar situado, al menos, en su sexta casilla.

No debe sorprender que el peón "b" ofrezca muchas más posibilidades de victoria. Hay dos razones para que así sea. En primer lugar, el rey blanco tiene casillas en la columna "a" que le ayudan a evitar el jaque perpetuo. En segundo lugar, es mucho menos probable que un cambio de damas conduzca a tablas, aunque el rey negro se halle muy cerca del peón, de modo que la zona de proximidad se ve muy reducida. He aquí un caso típico, con el peón en "b6".



Este diagrama nos permite ver la enorme diferencia en la situación. Si juegan blancas, ganan, sin importar dónde esté situado el rey negro. Si juegan negras, hay una pequeña zona de tablas, frente al peón, y una algo más amplia en el rincón inferior derecho.

Con el peón en "b5", las posibilidades de ganar de las blancas son, por supuesto, menores que con el peón en "b6", pero siguen siendo mayores que en el caso del peón en "a6".



Aquí vemos que emerge un modelo conocido, pero con algunas diferencias. La zona de proximidad es mucho menor que con el peón "a". Comprende todas las casillas enfrente del peón, pero pocas más. Las negras pueden hacer tablas con su rey en determinadas casillas de la columna "d", pero solo si les corresponde jugar, y aun en ese caso las tablas requieren una gran precisión de juego. Con el rey en "d8", la única jugada que hace tablas es 1...♕g1! Con el rey en "d7", también hay una sola jugada, 1...♕h1!, y con el rey en "d6", 1...♕d5! es la única jugada salvadora.

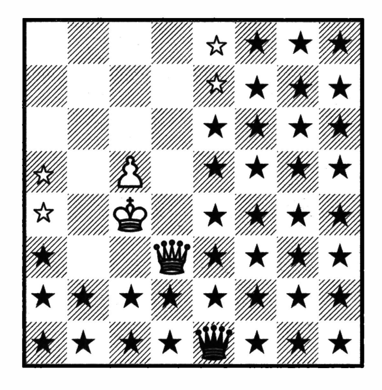
La zona de tablas en el rincón inferior derecho es relativamente amplia, y está claro que contra un peón "b", si no puede situar su rey enfrente del peón, entonces esa es la zona a la que debería llevarlo. No incluimos detalles en el caso del peón en "b4". La situación es un tanto similar a la del peón en "a5", es decir, que las blancas solo pueden ganar si el rey negro está situado cerca del rincón superior derecho.

Para resumir, con un peón "b", el peón debería estar situado al menos en la quinta fila

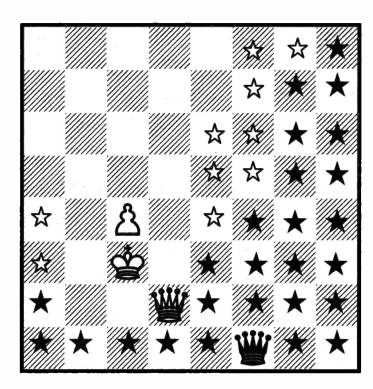
para que existan buenas posibilidades de victoria.

De todos los peones, el "c" es el que ofrece mayores posibilidades de ganar. Uno de los motivos es que la zona de tablas del rincón inferior derecho desaparece si el peón se encuentra, al menos, en la cuarta fila, de modo que, en este caso, las negras solo tienen la zona de proximidad para luchar por las tablas.

La situación con el peón en "c6" no necesita diagrama, porque las negras pierden, salvo si el rey se encuentra enfrente del peón. Cuando el peón está en "c5", las posibilidades de tablas son muy escasas, excepto si el rey se encuentra enfrente del peón.

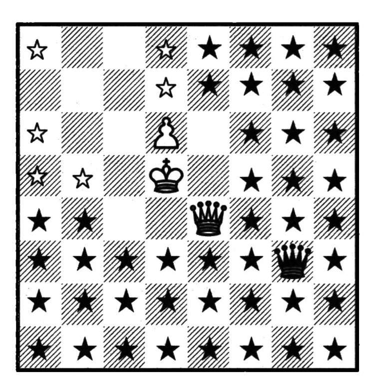


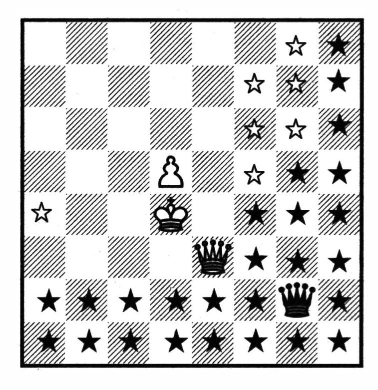
Aun con el peón en "c4", las perspectivas de victoria de las blancas son increíblemente buenas.



De esto se induce que si dispone usted de varios métodos para liquidar y entrar en un final de ♕+♙ vs ♕, el peón "c" ofrece garantías. La única posibilidad del defensor pasa por acercar su rey al peón, pero aun así, si el peón está avanzando a la cuarta fila (o más), el bando fuerte tiene buenas opciones de ganar.

Los peones centrales ofrecen posibilidades bastante menores que el peón "c". Una vez más, no hay zona de tablas distante, y el defensor debería tratar de situar su rey cerca del peón enemigo. He aquí algunas posiciones típicas.





En este diagrama, la zona de tablas se ha expandido considerablemente y se extiende por una zona continua del tablero. La casilla "a4" es un tanto anómala, pues las blancas solo ganan con 1.♔c5!

Lo mismo que con el peón "c", el rey defensor debería estar lo más cerca posible del peón. Vale la pena tener en cuenta que es mucho mejor para el bando débil tener su rey en el lado corto del peón que en el lado largo.

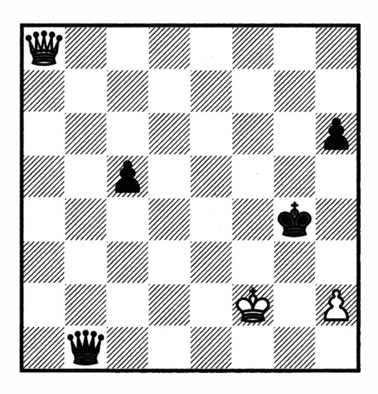
El peón extra

Lo mismo que en los finales de torres, los finales de damas con un peón extra pasado y distante son relativamente corrientes. Es difícil decir si las posibilidades de ganar son mayores o menores que en el caso de las torres. Objetivamente hablando, sospecho que deberían ser mayores, aunque, con damas sobre el tablero, ¡también hay más posibilidades de equivocarse! El principal peligro lo constituye el jaque perpetuo, de modo que la seguridad del rey es un factor importante.

A diferencia de la torre, una dama es capaz de acompañar al peón, por sí sola, hasta la casilla de promoción. Supongamos, por ejemplo, que las blancas tengan un peón pasado en "b4", apoyado por una dama en "b1", y que las negras hayan bloqueado el peón con su dama en "b5". Si las damas fuesen reemplazadas por torres, entonces el peón no podría avanzar sin mediar el *zugzwang* o el acercamiento del rey blanco. Sin embargo, con damas, las blancas pueden proseguir con ♕b3-c3-c5 y desviar a la dama enemiga. El peón puede entonces avanzar y, caso necesario, la maniobra es repetible hasta la última casilla.

Esta sería la técnica ganadora en caso de que los reyes estuviesen situados en su flanco y el rey blanco estuviese a cubierto del jaque perpetuo. Note que asumimos que las negras no pueden cambiar damas. Esta asunción normalmente es correcta, pero puede haber casos en los que las negras podrían cambiar en "c5", tomar el peón "c" con su rey y regresar al flanco de rey para salvar la partida. En tal caso, lo mejor que pueden hacer las blancas es jugar ♕b3-a3-a5 para avanzar el peón. El problema es que descentraliza la dama blanca y mientras ésta se halle desplazada, la dama negra puede tomar una posición activa, aumentando sus posibilidades de dar un jaque perpetuo.

Si el rey blanco no está a salvo del jaque perpetuo, entonces la victoria es mucho más complicada, en el supuesto de que sea posible. El plan de nuevo consiste en tratar de avanzar el peón con la maniobra mencionada, y cuando la dama negra comience a jaquear, el rey blanco se dirigirá al flanco de dama, donde su peón y su dama pueden protegerlo. Es importante tener en cuenta que una serie de jaques azarosos de la dama contraria rara vez equivale a un perpetuo, siempre y cuando la propia dama ocupe una posición central y se cuente, al menos, con un peón a modo de refugio. Por consiguiente, las blancas no deberían tener dudas en cuanto a llevar su rey al flanco de dama. He aquí un ejemplo:



G. Kieninger – E. Eliskases
Campeonato de Alemania
Bad Oeynhausen 1938

Juegan negras, y lo primero es acercar la dama al centro con ganancia de tiempo.

49...♕c2+ 50.♔g1 ♕d1+ 51.♔g2 ♕e2+ 52.♔g1 ♕e3+ 53.♔g2 ♕e2+ 54.♔g1 c4

Las negras han conseguido todo lo posible con sus jaques, y ahora aprovechan la oportunidad para avanzar su peón pasado. Esto permite a las blancas iniciar su propia serie de jaques, que el rey negro podrá eventualmente eludir, escapando hacia el flanco de dama. Un rasgo característico de esta posición es que las negras están dispuestas a dejar indefenso su peón de "h6". Normalmente, cada peón se debe proteger para evitar que sea devorado por la dama enemiga, pero en este caso especial la posibilidad ...♕e3+ constituye una defensa indirecta.

55.♕g8+ ♔f3 56.♕g3+

Las negras ganan tras 56.♕f8+ ♔e4 57.♕xh6 ♕e3+ 58.♕xe3+ ♔xe3.

56...♔e4 57.♕g6+ ♔d4 58.♕d6+

Una vez más, el peón de "h6" es invulnerable.

58...♔c3

Con una versión algo diferente de la misma idea: 59.♕xh6 ♕d1+ 60.♔g2 ♕d2+.

59.♕a3+ ♔d2 60.♕a2+

O bien 60.♕b2+, y los jaques se acaban, tras 60...♔d3 61.♕b1+ ♔d4 62.♕b6+ ♔c3 63.♕a5+ (o bien 63.♕f6+ ♔c2 64.♕f5+ ♔d2 65.♕d5+, trasponiendo) 63...♔d3 64.♕f5+ (64.♕d5+ ♔c2 65.♕f5+ ♔d2) 64...♔d2 65.♕d5+ ♔c1. Por ejemplo: 66.♕c5 ♕e1+ 67.♔g2 c3, y el peón avanza.

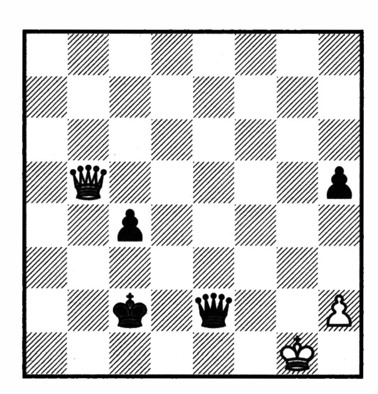
60...♔d3 61.♕a6

Al comprender que no hay jaque perpetuo, las blancas deciden frenar el avance del peón, clavándolo: un motivo también típico de los finales de damas y peones.

61...h5

En realidad, esta posición estaría ganada incluso sin los peones "h", pero su presencia sin duda facilita la tarea a las negras. Las blancas no tienen amenazas, de modo que las negras sencillamente progresan con su peón. Cuando llegue a "h3", las blancas se encontrarán ante amenazas de mate, además de la que plantea el peón "c" pasado.

62.♕b5 ♔c2!



La inmediata 62...h4 sería un error, debido a 63.♕b1+ ♔d4 64.♕b6+ ♔c3 65.♕f6+ ♔d2 66.♕d4+, y el peón de "h4" es vulnerable. Es cierto que la posición de las negras es tan fuerte que incluso pueden permitirse perder el peón "h", pero es comprensible que no quieran poner a prueba su teoría.

63.♕a4+

Las blancas deben comenzar a jaquear, pues las negras amenazaban con hacerlo en "g4" y luego seguir con ...c3.

63...♔d2 64.♕a2+ ♔d3 65.♕a6?

Esto facilita las cosas a las negras, pues su peón "h" puede avanzar otra casilla. 65.♕b1+ habría ofrecido mayor resistencia, pero las negras acabarían escapando de los jaques: 65...♔c3 66.♕a1+ ♔b4 67.♕b1+ ♔c5 68.♕f5+ ♔d4 69.♕d7+ (en caso de 69.♕f6+, ♕e5 70.♕b6+ ♔c3 y 69.♕f4+ ♔d3 70.♕f5+ ♕e4 71.♕f1+ ♔d2 72.♕f2+ ♔d1, las negras también ganan) 69...♔c3 70.♕g7+ ♔c2 71.♕g6+ ♔d2 72.♕d6+ ♕d3.

65...h4 66.♕b5

Después de 66.♕d6+, las negras ganan como en el comentario anterior: 66...♔c2 67.♕g6+ ♔d2 68.♕d6+ ♕d3.

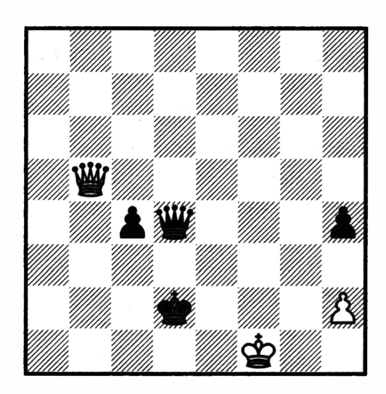
66...♕e3+

Las negras deciden mejorar la posición de su dama antes de seguir avanzando el peón "c". Si las negras juegan ...h3, deben empezar a tener cuidado con un posible ahogado.

67.♔f1 ♕f3+ 68.♔g1 ♕g4+ 69.♔f2

O 69.♔f1 ♔e3 70.♕c5+ ♕d4 71.♕e7+ ♕e4 72.♕c5+ ♔f4 73.♕d6+ (73.♕c7+ ♔g4 74.♕g7+ ♔h3) 73...♔g4, y los jaques se acaban.

69...♕d4+ 70.♔f1 ♔d2



Habría sido un poco más rápido 70...♔e3 71.♕e8+ ♕e4.

71.♕b4+ ♕c3 72.♕b5 ♕d3+ 73.♔f2 ♕e3+ 74.♔f1 ♕f3+ 75.♔g1 c3

Aunque el proceso es algo lento, el peón avanza gradualmente. Las blancas pueden dar varios jaques entre cada jugada de peón, pero no hay jaque perpetuo.

76.♕a5

La clavada alternativa 76.♕b4 pierde, tras 76...♕e3+ 77.♔f1 ♕e2+ 78.♔g1 h3 79.♕d4+ (a 79.♕d6+, ♕d3) 79...♔c2 80.♕a4+ ♔b1 81.♕b4+ (81.♕b3+ ♕b2) 81...♕b2 82.♕e4+ ♔a1 83.♕a4+ ♕a2.

76...♕e3+ 77.♔f1 ♕e2+ 78.♔g1 h3 79.♕d5+ ♔c1 80.♕g5+ ♔b2

Las blancas se rindieron.

Cuando los peones se encuentran en un sector del tablero, las posibilidades de ganar con un peón de ventaja probablemente sean mayores que en los finales de torres. Un final de 4 peones contra 3 ofrece buenas posibilidades de ganar, e incluso uno de 3 contra 2 se gana, a veces, en la práctica, aunque no tengo la menor duda de que, teóricamente, debería ser tablas.

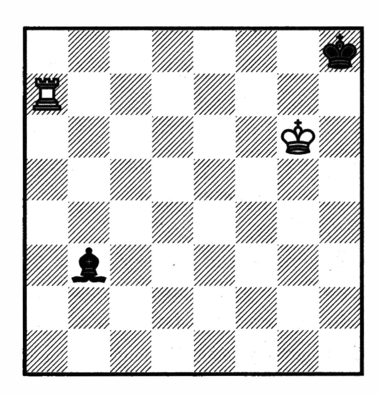
Finales típicos sin peones

Torre contra pieza menor

Con cierta frecuencia se produce el final de torre contra alfil (sin peones). Hay tres cosas importantes que debe saber acerca de este final. La primera es que, en general, la posición de partida de este final es totalmente tablas. La segunda es que si el rey defensor es encerrado en el rincón, entonces puede hacer tablas si su alfil se mueve por casillas de color opuesto a la casilla de ese rincón. De no ser así, el bando débil está perdido. La razón es muy sencilla.

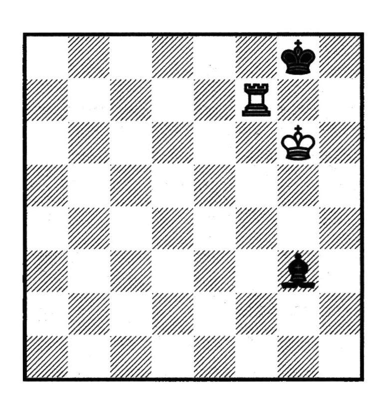
Ver el diagrama siguiente

Aquí las blancas pueden intentar 1.♖a8+, pero después de 1...♗g8 deben deshacer el ahogado, lo que significa dejar salir al rey negro del rincón, o desclavar el alfil. El otro intento ganador razonable es 1.♖h7+ ♔g8 2.♖b7, atacando el alfil y amenazando mate en "b8", pero las negras cuentan con la jugada salvadora 2...♗c2+. Sin embargo, vale la pena observar que después de 1.♖a8+ ♗g8 2.♖a7, por ejemplo, 2...♗e6?, permitiría 3.♖h7+ ♔g8 4.♖e7, y las blancas ganan (una vez más, se plantea el tema del jaque a distancia).



Si movemos el alfil de "b3" a "b4", entonces las blancas ganan aunque las negras jueguen primero. Veamos: 1...♔g8 2.♖a8+ ♗f8 3.♖b8 y mate a la siguiente.

El tercer punto importante lo ilustra la posición del diagrama que sigue.

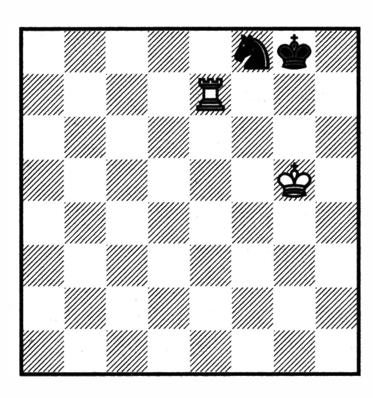


En este caso, el rey negro está cerca del rincón "erróneo" y la posición está perdida, juegue quien juegue. Lo importante es que el resultado es el mismo, dondequiera que se encuentre el alfil negro, mientras esté en una casilla oscura.

El método ganador es como sigue: **1.♖f1 ♗h2** (1...♗h4 2.♖f3 ♗d8 3.♖f4 obliga al alfil a situarse en una mala casilla, ganando después

de 3...♗e7 4.♖a4 ó 3...♗b6 4.♖b4 ♗c7 5.♖c4) **2.♖f2 ♗g3** (las negras tratan de mantener el alfil oculto tras el rey blanco, mientras sea posible; 2...♗g1 3.♖g2 también desvía el alfil) **3.♖g2 ♗d6** (no es posible 3...♗h4, ni 3...♗f4, porque las blancas ganan el alfil con un jaque descubierto) **4.♖d2 ♗e7 5.♖a2**, y de nuevo las blancas ganan el alfil.

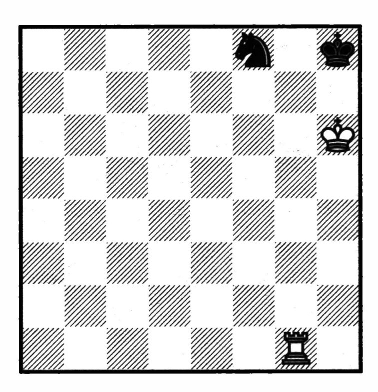
Torre contra caballo es otro final que surge a veces en la práctica. Incluso puede resultar en algunos finales de torre vs peón, en los que el peón debe optar por una promoción menor para evitar el mate. Aunque los detalles de este final son bastante más complicados que en el caso de torre vs alfil, el único principio básico es muy claro: si el rey y el caballo no se separan, este final casi siempre es tablas. Aunque el rey defensor se encuentre en el borde del tablero (una situación que se produce automáticamente en los casos de subpromoción), la posición normalmente es tablas.



El rey negro se encuentra en una posición relativamente desfavorable, cerca del rincón, pero hay bastante espacio como para mantener las tablas. Sin embargo, se requiere una defensa precisa. El juego podría continuar así: **1.♔f6 ♘h7+ 2.♔g6 ♘f8+ 3.♔h6 ♔h8 4.♖f7** (4.♖g7 ♘e6! 5.♖f7 ♔g8! también es tablas) **4...♔g8! 5.♖g7+ ♔h8 6.♖g1** (el momento clave: el negro debe jugar con cuidado), y ahora:

1) 6...♘h7? 7.♔g6! ♔g8 (si 7...♘f8+, sigue 8.♔f7) 8.♖g2 (una jugada de espera) 8...♘f8+ 9.♔f6+! ♔h8 10.♔f7, y ganan.

2) 6...♘e6? 7.♔g6! ♘f4+ (a 7...♘f8+, 8.♔f7 gana) 8.♔f7, ganando.



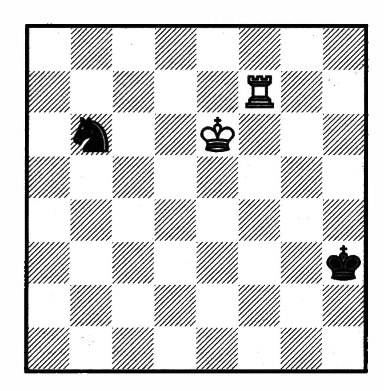
3) 6...♘d7! (la jugada que hace tablas, porque permite a las negras responder a ♔g6 con ...♔g8) 7.♔g6 (7.♖d1 ♘f8!) 7...♔g8! 8.♖f1 (8.♖g2 ♔f8) 8...♘f8+! 9.♔f6 ♘h7+! 10.♔e7 ♔g7!, y las negras hacen tablas.

Aunque esta situación marginal requiere un juego preciso, la situación típica (rey y caballo en la banda, cerca uno del otro) es de tablas cómodas.

Las posiciones perdidas del tipo de las que surgen en el juego ante el tablero entran, generalmente, en dos categorías. La primera se produce cuando el rey y el caballo están cerca uno del otro, pero mal situados. Un caso evidente es cuando el rey negro está atrapado en un rincón. Una opción menos obvia es cuando el rey negro se encuentra en la banda y el caballo ocupa "g7" ("b7", "b2" y "g2" son, por supuesto, equivalentes). La posición con el rey negro en "g8" y el caballo en "g7" es una de las peores formaciones defensivas, y a menudo se pierde si el rey blanco está cerca (por ejemplo, con el rey en "f6" y la torre en "a1", las negras pierden incluso siendo su turno).

La segunda categoría la componen aquellas posiciones en las que el rey y el caballo están separados y no pueden acercarse. A veces, la victoria es muy simple, pero otras se requiere un juego sutil para mantener separados a caballo y rey, al tiempo que se progresa. Si el caballo no puede ganarse directamente, es importante mantener restringido al rey defen-

sor. El atacante debe utilizar en ocasiones a su propio rey en ese sentido, aunque tenga que alejarse del rey enemigo.



A. Karpov – L. Ftacnik
Olimpiada de Salónica 1988

83...♘c4

O bien 83...♔g3 84.♖c7! ♔f3 (84...♘a4 85.♔d5 ♘b2 86.♖c1! ♘a4 87.♔d4, ganando) 85.♖c3+! (una sorprendente jugada ganadora, pero un motivo típico en estos finales; al moverse a la segunda o la cuarta fila, permite a las blancas ganar el caballo) 85...♔e2 (85...♔e4 86.♖c6! ♘a8 87.♔d6, seguido de ♖a6) 86.♖c6! ♘a4 87.♖c4! ♘b6 88.♖b4 ♘c8 89.♔d7, y el caballo está atrapado.

84.♖f3+! ♔g4

Las blancas ganan fácilmente en caso de 84...♔g2 85.♖c3! ♘a5 86.♔d5 ♘b7 87.♖a3 ♘d8 88.♖a7, seguido de ♖d7.

85.♖d3 ♔g5

El caballo no puede mover. Por ejemplo: 85...♘a5 86.♔d5; 85...♘b6 86.♖b3 ♘c8 87.♖b7, o 85...♘b2 86.♖d2!

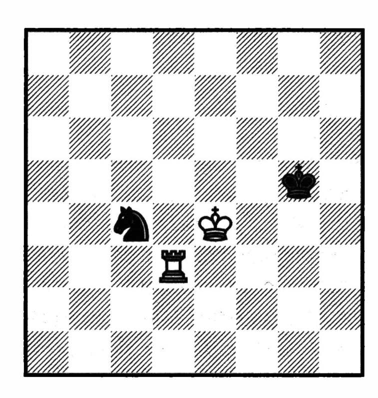
86.♔d5! ♘b6+

La opción es 86...♘b2 87.♖d4 ♔f5 88.♔c6! (no 88.♔c5?, con *zugzwang*; las blancas deben triangular para asegurarse de que esta posición se produzca tocándole jugar al negro) 88...♔e5 89.♔c5! ♔e6 90.♔b4 ♔f5 91.♔b3! (a 91.♔c3? ♔e5, nuevamente el blanco está en *zugzwang*) 91...♔e5 92.♖d8, y ganan.

87.♔e5 ♘c4+

Las negras tienen poca elección. Por ejemplo: 87...♔g4 (87...♘c8 88.♔e6 ♘b6 89.♖d4 gana de modo similar) 88.♔e6 ♔g5 89.♖d4 ♔g6 90.♖b4, o bien 87...♘a4 88.♖b3 ♘c5 89.♖b5 ♘a6 90.♔d6+ ♔f6 91.♖b6.

88.♔e4



Karpov podía haber ganado más rápidamente, con 88.♔e6. Por ejemplo: 88...♔g6 89.♖g3+ ♔h5 90.♔d5 ♘b6+ 91.♔e5 ♘c4+ (o bien 91...♔h6 92.♖d3 ♔g7 93.♖d4 ♔f7 94.♔d6 ♔f6 95.♖f4+ ♔g5 96.♖b4) 92.♔f4 (manteniendo al rey negro confinado es más importante que perseguir al caballo) 92...♘d6 93.♖g7 ♔h6 94.♖e7 ♘c4 95.♖c7 ♘d2 96.♖c2 ♘b3 97.♔e5 ♔h5 98.♔d5.

88...♘b6?

Ftacnik se derrumba. Debería haber intentado 88...♔f6, en cuyo caso las blancas solo ganarían con un juego muy preciso: 89.♖d4! ♘a5 90.♖a4! ♘b7 91.♖a6+! ♔g5 92.♔e5! ♘d8 93.♖f6! (esta posición sería tablas, si le correspondiese jugar al blanco) 93...♘b7 (si 93...♔g4, 94.♔d5 ♘b7 95.♖a6, ganando) 94.♖f8 ♘c5 (94...♘a5 95.♔d5 ♘b3 96.♖f1 ♔g4 97.♖d1 ♔f4 98.♔c4 ♘a5+ 99.♔b5 gana el caballo) 95.♖d8 ♔g4 96.♖d5 ♘b3 97.♔e4 ♘c1 98.♔e3, y ganan.

89.♖d8 ♘c4

Las blancas amenazaban 90.♔d4, y si 89...♘a4, entonces las blancas ganan con 90.♔d4 ♘b6 91.♔c5 ♘a4+ 92.♔b4.

90.♖d4 ♘b6

O bien 90...♘b2 (si 90...♘a3, 91.♔d3) 91.♔e3 ♔f5 92.♔d2 ♔e5 93.♖b4, y ganan.

91.♔e5 ♘c8 92.♔e6 ♘a7 93.♔d7

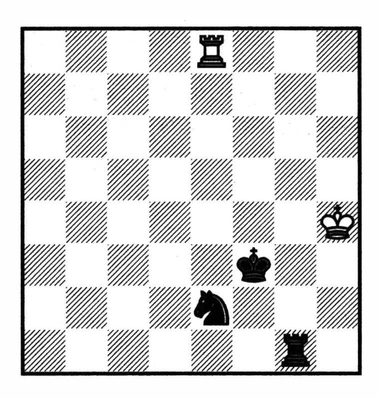
Las negras se rindieron.

Torre y pieza menor contra torre

Este final se ve muy a menudo en la práctica. En general, la posición es tablas, ya sea la pieza menor un alfil o un caballo, pero las posibilidades prácticas dependen mucho de qué pieza menor se trate.

El final de ♖+♘ vs ♖ debe ser tablas fáciles, pues solo hay unas cuantas posiciones ganadoras, casi todas con el rey defensor mal situado, cerca de un rincón, y esto no suele poder forzarse a partir de una posición inicial normal. La impresión extendida entre los Grandes Maestros es que no tiene sentido jugar este final, porque no ofrece perspectivas de victoria reales.

Sin embargo, el siguiente final podría modificar esta evaluación.



J. Polgár – G. Kasparov
Dos Hermanas 1996

70.♔h5

Una jugada perfectamente razonable, pero 70.♖f8+ ♘f4 71.♖g8 habría sido algo más cómodo para las negras. Después de 71...♖h1+ 72.♔g5 ♖g1+ 73.♔h4, el resultado es o bien ahogado, o bien el rey blanco sale de la banda.

70...♘g3+ 71.♔h6

Por la mala posición de la torre blanca, su rey no puede salir de la banda: 71.♔g6 ♘e4+, y ahora 72.♔f5 y 72.♔f7 pierden la torre. No obstante, 71.♔g6 ♘e4+ 72.♔h6! probablemente fuese más seguro que la continuación textual, pues en "e4" el caballo está peor situado para cubrir al rey negro.

71...♘f5+ 72.♔h7 ♔f4 73.♖b8 ♖g7+ 74.♔h8

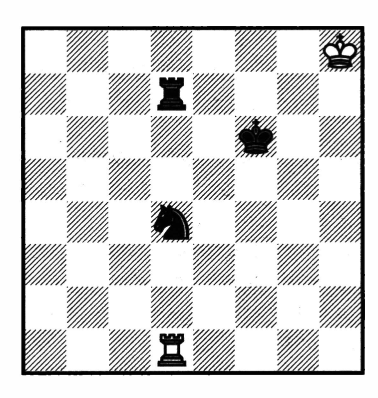
El rey blanco tiene ahora una incómoda situación, en un rincón del tablero. La posición sigue siendo tablas, pero se requiere cuidado.

74...♖d7 75.♖e8

Como ejemplo de lo cerca que las blancas están de perder, puedo decir que 75.♖f8? perdería tras 75...♔g5 76.♖a8 ♔g6. Una línea sería 77.♖g8+ ♔h6 78.♖g1 ♖d8+ 79.♖g8 ♖d3 (esta casilla se elige para evitar trucos como 79...♖d2 80.♖g2) 80.♖g1 ♖f3 81.♖g4 ♘e7 82.♖h4+ ♔g6 83.♖h6+ ♔f7 84.♖h7+ ♔f8 85.♖h1 ♘g8 86.♔h7 ♔f7 87.♔h8 ♘f6, con rápido mate.

75...♔g5 76.♖e6 ♘d4 77.♖e1 ♔f6 78.♖d1?!

Era más sencillo 78.♖f1+. Por ejemplo: 78...♘f5 79.♔g8 ♖g7+ 80.♔f8 ♖a7 81.♔e8.



78...♖d5! 79.♖a1??

Esta es la jugada perdedora. La única jugada que hacía tablas era 79.♖f1+, y después de 79...♘f5, una línea sería 80.♖f2 ♖d4 81.♔g8!

79...♘e6!

Kasparov no desaprovecha su oportunidad, y encuentra la única jugada ganadora.

80.♖a6 ♔f7 81.♖a7+ ♔g6 82.♖a8 ♖d7 83.♖b8 ♖c7 84.♔g8 ♖c5 85.♖a8 ♖b5 86.♔h8 ♖b7 87.♖c8 ♘c7

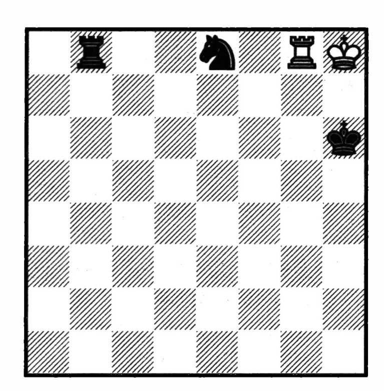
La idea ganadora era 87...♖b6. El plan es jugar ...♘g5 sin permitir el jaque en la sexta fila. Luego, ...♘h7-f6 (posiblemente, seguido de ...♖e6, para mantener al rey confinado) restringirá fatalmente al rey blanco.

La jugada de Kasparov conserva la ventaja decisiva, pero pierde tiempo.

88.♖g8+ ♔h6 89.♖g1

Es probable que 89.♖f8 concediese mejores posibilidades prácticas, para ver si Kasparov encontraba la idea ganadora (89...♖b6!), mencionada en el comentario anterior.

89...♖b8+ 90.♖g8 ♘e8



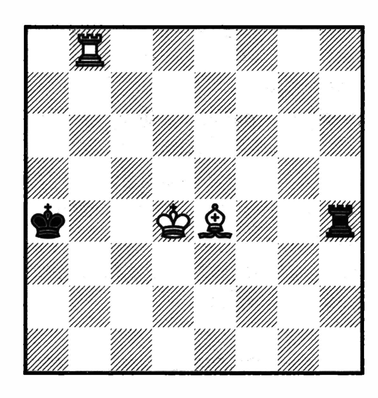
Las blancas se rindieron, pues si 91.♖f8 ♔g6 92.♖g8+ ♔f7, las negras ganan.

Depende de cada cual continuar o no este final, pero yo creo que solo valdría la pena en el caso de partidas rápidas.

Si uno es el defensor, el principal consejo es evidente: tratar de mantener el rey alejado de la banda, o bien, si eso no es posible, mantenerlo lo más lejos que se pueda del rincón. Sin embargo, incluso si se encuentra en la posición menos favorable, no desespere, pues aun con el rey en el rincón hay muchas posiciones que son tablas.

El final de ♖+♗ vs ♖ es uno de los finales sin peones más frecuentes en la práctica. En general, debería ser tablas, pero la defensa requiere una considerable precisión, y hasta los Grandes Maestros han perdido finales así, ¡y en los días con partidas aplazadas! Hay dos técnicas básicas para hacer tablas, y vale la pena conocer ambas, porque la posición en que pueda usted encontrarse tal vez requiere una u otra técnica.

El diagrama siguiente es la posición básica de la defensa Cochrane. La torre negra clava al alfil del adversario y esto impide que el rey de las blancas se acerque al rey contrario. La única forma de desclavarse es jugar ♔d5 o ♔d3, pero entonces el rey negro se desplaza por la banda, alejándose del rey enemigo. Así, las negras evitan la situación más peligrosa, en la que las blancas crean amenazas de mate, situando su rey justo enfrente del rey defensor.



I. Rogers – M. Illescas
Campeonato de España por equipos 1996

78.♔d5

En caso de 78.♔d3 seguiría, por supuesto, 78...♔a5.

78...♔a3

Vale la pena señalar que cuando más efectiva es la defensa Cochrane es cuando el rey débil está cerca de la mitad de la banda. Si, por ejemplo, la misma formación se encontrase en la tercera fila, entonces la jugada correspondiente llevaría el rey negro a "a2", peligrosamente cerca del rincón.

79.♗d3 ♖b4

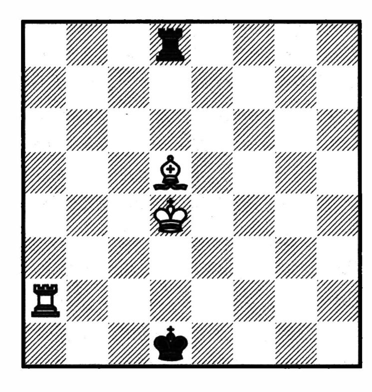
Las negras aprovechan la ocasión para sacar a su rey de la banda.

80.♖h8 ♖g4 81.♗c4 ♔b4 82.♗e2 ♖g7

Para poder responder a la jugada 83.♔d4 con 83...♖d7+.

Las negras deben mantener una buena distancia de jaqueo para su torre, por lo que es útil situar la torre de forma tal que pueda jaquear sobre filas y columnas.

83.♖b8+ ♔c3 84.♖c8+ ♔d2 85.♗f3 ♔e3 86.♖c3+ ♔d2 87.♖a3 ♖d7+ 88.♔c4 ♖c7+ 89.♔d4 ♖d7+ 90.♗d5 ♖d8 91.♖a2+ ♔d1



Todos los esfuerzos de las blancas han tenido como resultado que la defensa Cochrane se reproduce en la primera fila del tablero.

92.♔e4 ♔c1 93.♗c4 ♖d2 94.♖a8 ♖d7 95.♗d3 ♔b2 96.♖b8+ ♔c3 97.♖c8+ ♔b4 98.♗c4 ♖h7

Asegurándose máxima distancia de jaqueo.

99.♗e6 ♖h4+ 100.♔d5 ♖h5+ 101.♔d6 ♖h6

Aunque no haya defensa Cochrane, clavar el alfil siempre es un útil recurso defensivo.

102.♖c4+ ♔a3 103.♖c3+ ♔b2 104.♖g3 ♔c2 105.♔e5 ♖h8 106.♗f5+ ♔d2 107.♖a3 ♖e8+ 108.♔f4 ♖f8

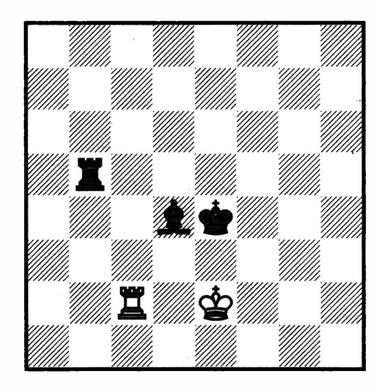
De nuevo, una útil clavada.

109.♖d3+ ♔c1 110.♖d5 ♔b2 111.♔e3 ♔c3 112.♗e4 ♖h8 113.♖c5+ ♔b4 114.♔d4 ♖h4

Otra vez, posición Cochrane.

115.♖c1 ♔b5 116.♖b1+

Tablas.



J. Norri – S. Atalik
Campeonato de Europa por equipos
Pula 1997

En esta posición, el blanco no está en condiciones de utilizar la defensa Cochrane. Cualquier tentativa por situar la torre detrás del rey negro perdería. Veamos: 87.♖c8? ♖b2+ 88.♔f1 ♖f2+ 89.♔e1 ♔d3 conduciría a una *posición de Philidor* perdida (véase el diagrama de la página siguiente). En consecuencia, el blanco debe recurrir a la segunda de las dos técnicas de tablas, la *defensa en la segunda fila.*

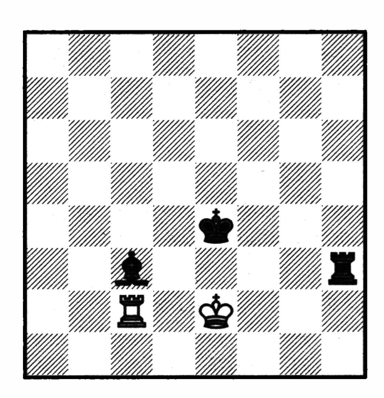
87.♖d2

La idea básica es defenderse pasivamente, con rey y torre situados en la segunda fila. Las blancas oscilarán con su torre entre "c2" y "d2", hasta que las negras emprendan una acción positiva.

87...♖h5 88.♖c2 ♖h2+ 89.♔d1

Esta es la primera de las dos claves de la defensa en la segunda fila. Las negras pueden desviar al rey enemigo al borde del tablero, con jaque, pero entonces su propia torre queda atacada, de modo que no tienen tiempo de acercarse con su rey.

89...♖h1+ 90.♔e2 ♖h2+ 91.♔d1 ♖h3 92.♔e2 ♗c3



La otra tentativa ganadora. A primera vista, parece que las blancas están en *zugzwang*, pues cualquier jugada de torre pierde al instante (93.♖c1 ♖h2+ 94.♔d1 ♔d3).

93.♔d1!

Ahora, a 93...♔d3 se responde 94.♖d2+ (basada en el ahogado), y el rey debe retirarse.

93...♖h1+ 94.♔e2 ♔d4 95.♔f3

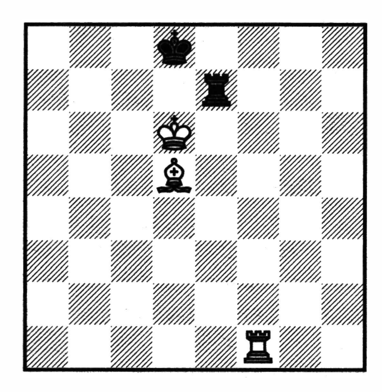
Llegado el caso, el rey se escabulle.

95...♖f1+ 96.♖f2 ♖a1 97.♔g4 ♖a8 98.♖g2

Tablas.

Si tiene usted la torre y el alfil, debe saber que hay una posición ganadora, conocida como *posición de Philidor*. Esta posición ganadora se produce, relativamente a menudo, como consecuencia de una defensa inferior, pero es difícil de ganar.

Si no conoce el método correcto, es fácil equivocarse y dar muchos rodeos, hasta renunciar por pura frustración.



Philidor (1749)

Ésta es la característica *posición de Philidor*. Los reyes están enfrentados, con el rey negro en el borde del tablero y su torre restringida a una columna, debido a las amenazas de mate.

1.♖f8+! ♖e8 2.♖f7!

Primero, las blancas mejoran la posición de su torre con ganancia de tiempo, confinando al rey negro en la última fila. La amenaza inmediata es 3.♖a7.

2...♖e2

Las blancas pueden obligar a la torre negra a situarse en "c2", con ♖a7, y este cambio lateral, con posible jaque en "d7", da lugar a muchas posibilidades en las que resulta fácil confundirse. Lo difícil de captar es que las blancas solo pueden ganar mediante precisas maniobras de alfil, pues como parece tener una posición idónea en "d5", la idea de moverlo resulta antinatural.

Las negras no pueden escapar con su rey, pues 2...♔c8 pierde, por 3.♖a7 ♖d8+ 4.♔c6 ♔b8 5.♖b7+ ♔a8 6.♖b1 ♔a7 7.♔c7, forzando el mate o la ganancia de la torre. Así, deben jugar su torre por la columna "e", a fin de responder a ♖a7 con un traslado a la columna "c". Resulta que "e2" es la mejor casilla para la torre negra, y "e3" la peor, mientras que "e1" se encuentra en un término medio. Después de 2...♖e3 se gana con 3.♖d7+ ♔e8 (3...♔c8 4.♖a7 gana en el acto, porque no es posible 4...♖b3) 4.♖a7 ♔f8 5.♖f7+ ♔e8 (las blancas han obligado al rey a jugar de "d8" a "e8", con ganancia de tiempo) 6.♖f4 (amenazando 7.♗c6+) 6...♔d8 (6...♖d3 falla, por 7.♖g4, debido a que las negras no disponen de la respuesta ...♖f3) 7.♗e4 (el golpe final para las negras: se cubre "d3") 7...♔e8 8.♗c6+ y mate en dos.

Si las negras hacen 2...♖e1, entonces 3.♗f3 es un reflejo de la posición tras la quinta jugada blanca en la línea principal.

Después de 2...♖e2, el objetivo de las blancas es obligar a la torre negra a situarse en la tercera fila.

3.♖h7

Una jugada de espera, para obligar a la torre negra a situarse en la casilla ligeramente inferior "e1". Después de 3...♖e3, las blancas ganan como en la nota anterior.

3...♖e1 4.♖b7

La línea ganadora de las blancas solo da resultado con su torre en "f7" o "b7". Las maniobras de flanco a flanco son típicas de este final. Las negras se ven obligadas a ir a remolque, situando su torre entre "e1" y "c1", lo que da a las blancas la opción de trasladar su torre de "h7" a "b7" con ganancia de tiempo.

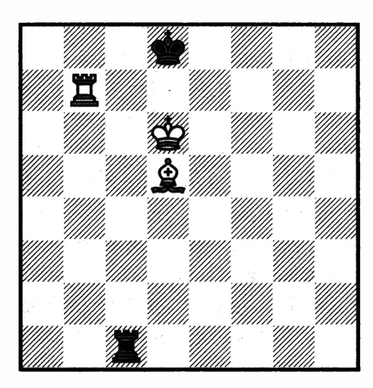
4...♖c1

Ver el diagrama siguiente

4...♔c8 pierde, por 5.♖b2 ♖d1 6.♖h2 ♔b8 7.♖a2.

5.♗b3

Ésta es la idea clave, sin la cual las blancas no pueden progresar, y explica por qué "e1" es una casilla inferior a "e2". Esta posición es un genuino *zugzwang*, y si las blancas jugasen ahora, la forma de ganar más rápida sería 1.♗e6 ♖d1+ 2.♗d5 ♖e1 3.♗b3, entregando el turno a las negras.



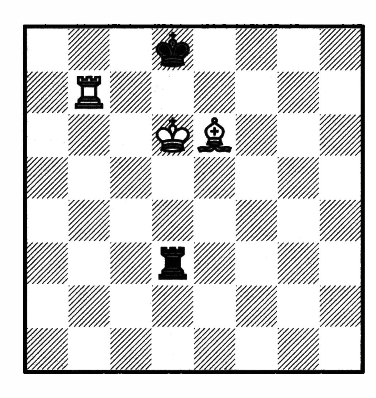
5...♖c3

O bien 5...♔c8 6.♖b4 (que amenaza la definitiva 7.♗e6+) 6...♔d8 7.♖h4 ♖e1 (en caso de 7...♔c8, seguiría sencillamente 8.♗d5) 8.♗a4 ♔c8 9.♗c6 ♖d1+ 10.♗d5! ♔b8 11.♖a4, ganando.

6.♗e6

Ahora que la torre negra se ha visto obligada a situarse en una casilla de la tercera fila, las blancas trasladan el alfil de nuevo a "d5", con ganancia de tiempo.

6...♖d3+



7.♗d5! ♖c3

Aquí la victoria es análoga al comentario a la segunda jugada negra.

8.♖d7+ ♔c8

Si 8...♔e8, continúa 9.♖g7, y "f3" es inaccesible.

9.♖h7 ♔b8 10.♖b7+ ♔c8 11.♖b4 ♔d8 12.♗c4 ♔c8 13.♗e6+

Las blancas dan mate.

Partidas rápidas

Hoy día el método normal de finalizar una partida larga es el juego *a finish*, en el que, a partir de un momento dado, los jugadores disponen de una cantidad de tiempo establecida para completar la partida, sin importar las jugadas que esto pueda significar. En las competiciones internacionales, el juego rápido *a finish* suele entrar en efecto en el movimiento 60, y lo normal es que los jugadores tengan media hora (a veces, una hora), además del tiempo del que sigan disponiendo, para completar la partida.

Los finales de partida *a finish* solo afectan a un porcentaje relativamente pequeño de las partidas de torneo, pero es importante ser conscientes del impacto que ese tiempo puede tener sobre algunos finales. Hay muchos finales en los que las probabilidades estarían a favor de las tablas con límite de tiempo tradicional, pero en el ajedrez rápido la relación de probabilidades cambia. El juego *a finish* en partidas rápidas prima el conocimiento memorizado. Tras haberse agotado las seis horas de juego, y con un tiempo muy limitado en el reloj, trazar planes en un final complejo resulta muy difícil, de modo que tiene que saber de antemano cómo jugar ciertas posiciones.

Conviene observar que en la mayoría de los casos la aceleración del juego favorecerá al bando que trata de ganar, porque puede dar rodeos una y otra vez, esperando que se produzca un error, mientras que el defensor solo puede equivocarse una vez. He aquí una breve revisión de los finales más corrientes cuyo resultado puede verse afectado por el ajedrez rápido:

1) Torre y alfil contra torre. Las técnicas de tablas son bien conocidas, pero aplicarlas en la práctica requiere considerable reflexión. No me gustaría tener que defender este final en una partida *a finish*.

2) Torre y caballo contra torre. Deberían ser tablas fáciles con una velocidad de juego normal, pero con límites de tiempo rápidos, vale la pena seguir jugando con el bando fuerte (como demostró Kasparov).

3) Dama y peón contra dama. Algunas posiciones, por supuesto, están objetivamente perdidas, pero incluso muchas de las posiciones tablas requieren una defensa muy precisa. Supongo que las posiciones "marginales" de tablas serían casi imposibles de defender en juego *a finish*, e incluso algunas de las tablas fáciles probablemente resultarán difíciles de conseguir.

4) Torre y peón contra torre. Las posiciones que son tablas con la defensa temática de la tercera fila seguirán siéndolo en juego *a finish*. Pero en posiciones más complejas, habrá, naturalmente, más errores. Sin embargo, en estos finales el atacante también deberá jugar con precisión, pues el tiempo acelerado es probable que dificulte por igual la tarea de ambos jugadores.

Si el jugador puede liquidar a distintos finales, el hecho de que el resto del juego sea *a finish* podría afectar a la decisión en cuanto a cuál preferir. Si evaluamos el final de ♖+♗ vs ♖ como de 80% de posibilidades de ganar (lo que parece razonable), entonces deberíamos decantarnos por una línea en que se disponga de ventaja posicional, pero que signifique necesariamente que la partida está ganada.

Tal vez sea desafortunado que las modificaciones en límites de tiempo puedan alterar la evaluación de ciertos finales, pero ese es el precio que debemos pagar a cambio de suprimir los aplazamientos.

5 Cómo utilizar el ordenador

Los ordenadores son herramientas especialmente útiles debido a su flexibilidad. Use un programa y el ordenador hará una cosa. Utilice otro programa y el ordenador hará algo totalmente distinto. Incluso un solo elemento de software ofrece, a menudo, un amplio número de funciones. Los usuarios de software suelen emplear un pequeño subconjunto de las funciones de cada paquete. Aprenden solo lo necesario para ejecutar sus tareas más corrientes y dejan las demás funciones del software no editado. Por tanto, resulta útil husmear en el manual para ver de lo que es capaz el software. Es sorprendente la frecuencia con que nos encontramos con una función útil que no conocíamos. Hoy día, los fabricantes tienden a facilitar documentación electrónica, en lugar de impresa, lo que hace menos necesario recorrer el manual, pero sigue valiendo la pena hacerlo.

Hay varias empresas que producen software de ajedrez, pero no hay duda de que la líder es la compañía alemana *ChessBase*, que ofrece una gran variedad de productos. También opera en algunos de los sitios más populares para jugar ajedrez online, como www.playchess.com. En consecuencia, mi exposición acerca de cómo utilizar los ordenadores estará muy orientada hacia los productos de *ChessBase*. Aunque muchas de las funciones descritas existen en otro software, su forma concreta puede ser diferente. Los principales productos de *ChessBase* son el programa *ChessBase*, que da nombre a la compañía, y lo que llamaré la familia de productos *Fritz*. El programa *ChessBase* es una base de datos. Al utilizarlo, puede crear, conservar y acceder a amplias bases de datos que contienen millones de partidas. Es posible utilizar módulos de análisis desde el programa para analizar al instante cualquier posición. *ChessBase* es una herramienta esencial para los jugadores serios, y es utilizado por muchos de los mejores jugadores del mundo.

La familia de productos *Fritz* de bajo coste está enfocada hacia el juego antes que a la utilización de datos. *Fritz* está compuesto de una interfaz de usuario y el módulo de análisis propiamente dicho. *ChessBase* comercializa buen número de programas de juego, como *Junior* y *Shredder*, y todos estos productos utilizan la misma interfaz que *Fritz*. Si ha adquirido más de un programa de juego, todos ellos pueden operar dentro de la misma interfaz compartida. Por otra parte, si dispone, además, de *ChessBase*, cualquier módulo que posea puede operar dentro de *ChessBase*. *Fritz* incluye funciones propias para el manejo de bases de datos, y estas funciones pueden resultar suficientes para algunos jugadores. Sin embargo, están considerablemente recortadas en relación con las disponibles en el programa *ChessBase*, bastante más costoso. Hay un notable programa de juego, *Rybka*, que es comercializado por *ChessBase*. Afortunadamente, este programa se adapta a una interfaz estándar, lo que significa que puede operar con las versiones recientes de *ChessBase* y *Fritz*.

Los fabricantes de procesadores Intel y AMD dominan el mercado de procesadores y, durante muchos años pelearon por la hegemonía en la velocidad operativa más rápida (normalmente medida en GHz). Sin embargo, ha resultado difícil incrementar la velocidad de procesador más allá de los niveles actuales, y ambas compañías se han pasado a procesadores *multi-core* como una forma de incrementar la velocidad de procesado, sin incrementar la velocidad de reloj. El espectro actual de procesadores *dual-core* cuenta con dos procesadores en un mismo chip, que doblan teóricamente la capacidad del ordenador. La advertencia surge porque, a fin de utilizar más de un *core*, tanto el sistema operativo como el software deben ser diseñados para poder

aprovecharlos. En lo que se refiere a los sistemas operativos más populares, esto significa que necesita bien *Windows XP*, bien *Windows 2000* para utilizar más de un *core* (los productos *ChessBase* solo operan con Windows, de modo que no tiene sentido discutir otros sistemas operativos en el contexto del ajedrez). Pasando al software, la mayoría de los programas de ajedrez tienen versiones separadas para sistemas *single-core* y *multi-core*. Tradicionalmente, la versión *multi-core* tiene el prefijo "Deep". Así, *Deep Fritz*, *Deep Junior* y *Deep Schredder* son versiones *multi-core* de los programas *ChessBase* antes mencionados. *Rybka* no sigue esta nomenclatura modelo, y su versión *multi-core* actual (de octubre 2006) se llama *Rybka 2.1 mp 32-bit* (para simplificar, de ahora en adelante, me referiré a este programa como *Deep Rybka*).

Me gustan los sistemas *multi-core* para analizar. Puede doblar aproximadamente la actuación del sistema con solo un ligero incremento en costos de hardware. También habrá costos de software, sobre todo si no cuenta con el adecuado sistema operativo, y las versiones *Deep* de software de ajedrez generalmente son más costosas que las versiones *single-core*, pero considero que esa inversión merece la pena. Se diría que Intel y AMD aumentarán el número de *cores* disponibles en un procesador, lo que seguirá mejorando el rendimiento ajedrecístico. Los monstruos de hardware pueden disponer de sistemas con múltiples procesadores *multi-core*, pero por el momento tales sistemas suponen un considerable aumento de precio. Por otra parte, incluso aunque Windows XP Home apoya múltiples *cores*, no apoya procesadores múltiples, de modo que este tipo de hardware puede suponer mayor gasto para adaptar el sistema operativo a XP Professional.

Puede que los lectores tengan curiosidad por conocer qué versiones de los diversos programas he utilizado en este capítulo: *ChessBase* significa *ChessBase 9*; *Deep Fritz* significa *Deep Fritz 8*; *Deep Junior* significa sobre todo *Deep Junior 10* (en ocasiones, *Deep Junior 9*, en algunos casos en que tuve problemas con *Deep Junior 10*), *Deep Schredder* significa *Deep Schredder 10* y *Deep Rybka* significa *Deep Rybka 2.1 mp 32-bit*.

ChessBase y *Fritz* no están destinados al mismo mercado, de modo que vale la pena mencionar las diferencias. *ChessBase* tiene, con mucho, mejores funciones para el manejo de bases de datos, pero hay varias cosas que solo puede hacer con *Fritz*. Las más importantes son:

1) Jugar partidas contra el programa.

2) Jugar torneos entre programas, es decir, torneos entre diversos programas, a partir de una posición determinada. Veremos que esto puede ser útil para evaluar ciertos tipos de posición.

3) Realizar una verificación automática a prueba de errores, con lo que *Fritz* examina partidas o análisis, buscando los errores importantes.

4) Utilizar la función *Análisis profundo de la posición* (véase página 153).

Las funciones específicas de *Fritz* resultan actualmente muy útiles, y aunque yo uso sobre todo *ChessBase*, hay ocasiones en las que me paso a *Fritz*.

Hay muchos otros elementos de software relacionados con el ajedrez. Aunque me concentraré en *ChessBase* y *Fritz*, vale la pena mencionar que hay discos de datos que cubren un amplio número de temas, como aperturas, entrenamiento, finales, etc. *ChessBase* ha producido también una serie de programas para niños que han ganado premios, llamados *Fritz and Chesster*. Todos estos productos electrónicos han aparecido sin afectar visiblemente al mercado más tradicional de libros de ajedrez, de modo que en la hora actual los ajedrecistas tienen acceso a un espectro de material de ajedrez más amplio que nunca.

Bases de datos de partidas

Cada uno tenemos nuestra propia forma de trabajar con determinado programa, de modo que es inevitable una visión personal. Su método de trabajo dependerá también de lo que espera conseguir. Para los jugadores profesionales, el principal uso de las bases de datos es prepararse contra oponentes concretos y también en el estudio de aperturas.

En cuanto al primer aspecto, una base de datos puede aportar rápidamente una lista de las partidas de determinado jugador. Esta lista puede ser manipulada para obtener información acerca de qué aperturas juega con éxito y cuáles con menos éxito. La *Mega Database 2006* contiene más de tres millones de partidas, y con tantas donde elegir, hasta jugadores de bajo nivel pueden tener algunas partidas en la base.

Si hablamos a nivel de club, no es probable que una base de datos masiva pueda ser muy útil para revelar detalles sobre las aperturas de su rival de turno. Sin embargo, a todos los niveles de juego, una extensa base de datos es útil en la preparación de aperturas. Este es un tema tan importante que le consagraré una detenida atención, con dos casos de estudio extensos (ver páginas 156-173), que aportan ejemplos reales de preparación de aperturas utilizando una base de datos.

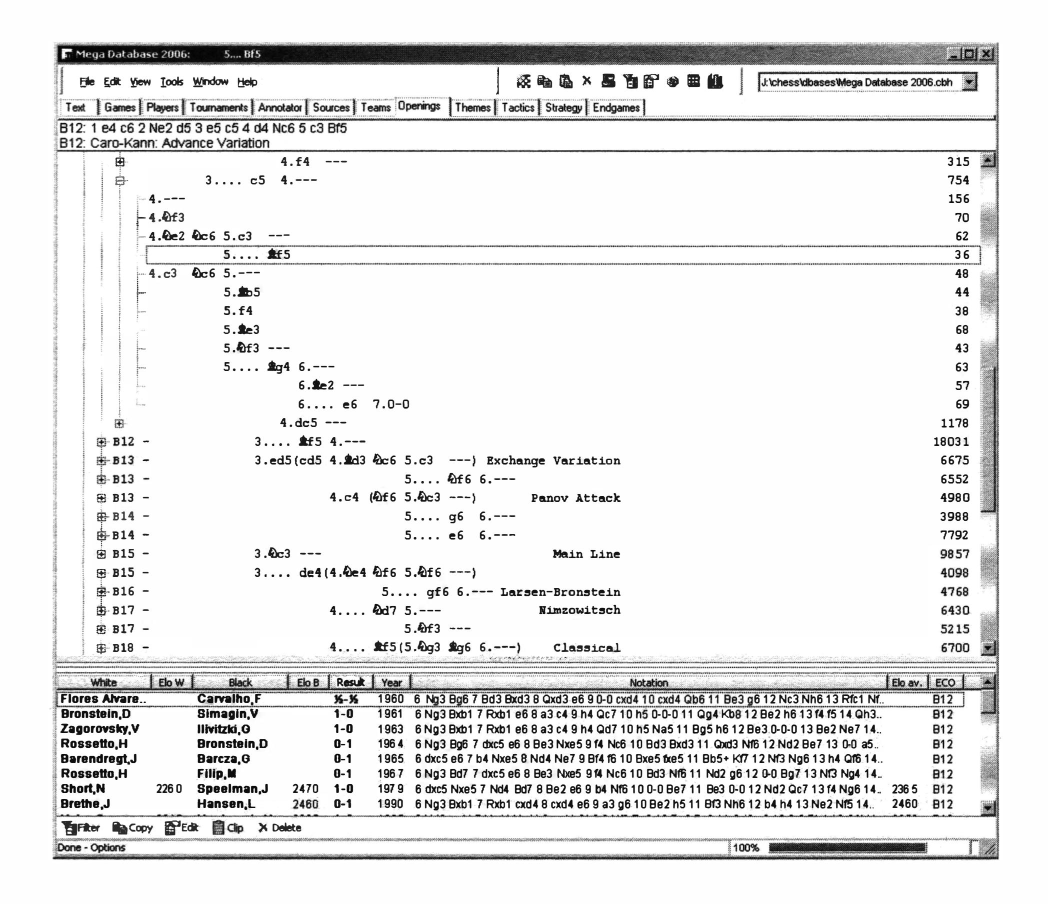
Es importante entender cómo ejecutar las funciones básicas del programa. No tengo la intención de repetir aquí el manual de *ChessBase*, así que me limitaré a indicar algunos ejemplos de sus funciones más importantes. Las muchas conversaciones que he mantenido con otros jugadores acerca de *ChessBase* indican que hasta usuarios habituales pueden no ser conscientes de algunas de las funciones de que el programa dispone (el siguiente comentario es aplicable a las versiones más recientes de *ChessBase*).

La base de datos *ChessBase* es más que una simple relación de partidas. Si abre una base de datos, verá toda una serie de tabuladores a lo largo de la parte superior de la pantalla (véase figura siguiente). Estos tabuladores representan los distintos índices de la base. El más evidente es *Partidas*, y si hace clic sobre el mismo, aparecerá una lista de partidas por la que puede navegar. Haciendo doble clic en cualquier partida de la lista podrá reproducirla. Sin embargo, también son interesantes los demás tabuladores. El segundo más importante es *Aperturas*, y haciendo clic sobre el mismo aparecerá la clave de aperturas de la base de datos en forma de estructura de árbol, con nodos que pueden expandirse o cerrarse a voluntad. En la figura siguiente se ha seleccionado el tabulador *Aperturas*, y se ha expandido parcialmente una clave en la Caro-Kann. La lista de partidas de la parte inferior muestra las partidas que contiene la clave en cuestión, y los números de la derecha indican el número de partidas de cada clave.

Ver la siguiente figura

De las otras pestañas, la que más utilizo es *Finales*, porque el final es un área que me interesa especialmente. Esta pestaña ofrece un esquema de clasificación de finales que permite localizar fácilmente todos los ejemplos de un determinado tipo de final. Similares esquemas de clasificación de finales ya se habían realizado antes en libros, como en la *Enciclopedia de finales de ajedrez*, una obra de varios volúmenes, pero el sistema informático es más fácil de utilizar y tiene la gran ventaja de que puede ser mantenido al día de forma automática. La pestaña *Torneos* ofrece una relación de torneos, dispuestos por orden cronológico, y le permite viajar a lo largo de la historia del ajedrez. Una vez que haya elegido el torneo que le interese, un doble clic sobre el mismo producirá una lista de todas las partidas del evento. Por otro lado, no está usted limitado a las claves estándar que ofrece el paquete *ChessBase*. Puede modificar estas claves o crear las suyas propias. Sin embargo, los lectores deben ser advertidos en el sentido de que crear una buena clave a partir de cero es una dura empresa y no todo el mundo dispone de tanto tiempo libre. Mis propios esfuerzos con las claves de apertura se han reducido a establecer subclaves más detalladas en aperturas que me interesan de modo especial.

Una de las más potentes funciones de *ChessBase* es la de búsqueda, a la que puede acceder con las teclas Ctrl+F, en una lista abierta de partidas (cuando está abierta la ventana de un tablero, Ctrl+F tiene un efecto diferente, a saber, "invierte" el tablero). Puede utilizar también Ctrl+F al trabajar en el panel de la base de datos y en este caso podrá buscar en múltiples bases de datos, utilizando Ctrl+clic en varias bases para seleccionarlas, y luego pulsando Ctrl+F.



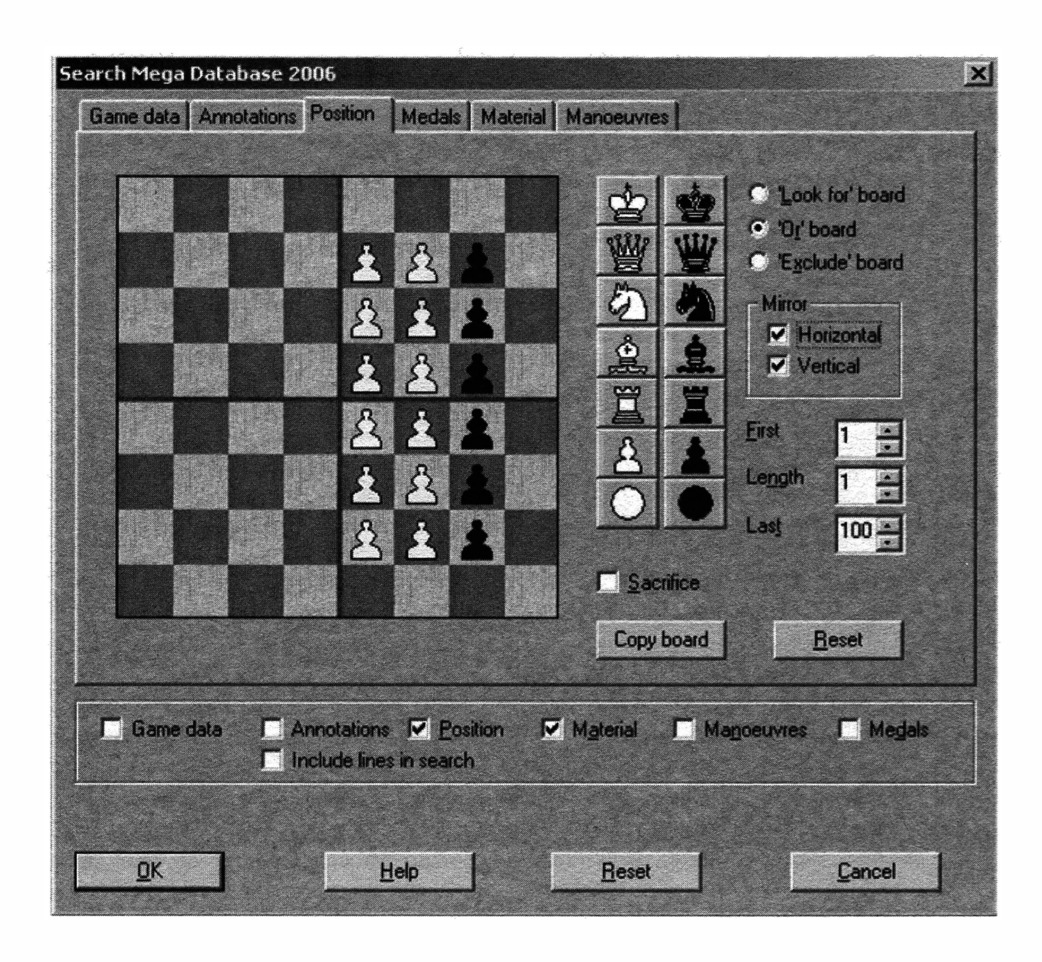
La función de búsqueda incorpora un cuadro de diálogo un tanto imponente, que tiene varias pestañas en su parte superior. La más útil es *Datos partida*, que le permite buscar por nombres de jugador, fechas y otros datos relacionados con una partida. A tal fin, necesita ir a las pestañas *Posición*, *Material* o *Maniobras*. La pestaña *Material* le permite hacer lo que la palabra indica: buscar por material específico o por una serie de relaciones materiales. En *Posición*, se le ofrece un tablero para incorporarle piezas. No solo puede buscar piezas en casillas específicas, sino que también puede buscar por piezas que se encuentren en un área de casillas. Esto es útil si está buscando tipos muy específicos de posición, por ejemplo: ♖+♙e+♙f vs ♖+♙g. Primero, especifica ♖+2♙ vs ♖+♙, en la pestaña *Material*, y luego va a la función del tablero bajo la pestaña *Posición*. La imagen de pantalla que sigue muestra cómo acceder al tablero "O". Cada columna de peones representa un peón, que puede estar situado en cualquier casilla de esa columna.

Ver figura siguiente

Haciendo clic sobre las cajas horizontales y verticales (que hacen que las líneas horizontales y verticales de bisección aparezcan en el tablero), puede encontrar también posiciones en las que las negras tienen los dos peones y en las que la misma situación se produce en el flanco de dama, antes que en el flanco de rey. Esta búsqueda concreta produce 622 partidas en mi base de datos (compuesta por la *Mega DataBase 2006* más actualizaciones). La última pestaña, *Maniobras*,

ofrece en cierto modo las funciones más potentes, puesto que le permite buscar por secuencias de jugadas específicas.

Un simple ejemplo clarificará las posibilidades. Supongamos que queremos buscar casos del tradicional sacrificio ♗xh7+, en el que a la continuación ♘g5+ sigue ...♔g6.



Haciendo clic en *Insertar/Nueva*, puede añadir jugadas a la maniobra de búsqueda relacionada en la caja, a la izquierda. Las diversas cajas y botones a la derecha de la caja es donde escribe realmente la jugada. Puede elegir entre si la jugada es blanca o negra, la pieza que juega, casillas de origen y destino, si la jugada es una captura y la unidad capturada, etc. No tiene que llenarlo todo.

Si algo queda en blanco, significa que se tendrá en cuenta cualquier opción. Una vez satisfecho con la jugada, haga clic en *Insertar/Nueva* y luego puede introducir otra jugada. También puede retroceder y cambiar las jugadas que había introducido antes en la secuencia. En la primera línea, el signo "??" indica que no nos importa desde dónde el alfil se sacrifica en "h7". Las otras líneas son autoexplicativas. El resultado final se muestra en la imagen de pantalla que se reproduce a continuación.

Observe que esta búsqueda también localiza partidas en las que las negras juegan ...♗xh2+, con la secuencia análoga (♔xh2, ♘g4+, ♔g3).

Search Mega Database 2006

Game data | Annotations | Position | Medals | Material | Manoeuvres

Insert/New
Delete
Clear

wB??h7xP+
bKg8h7xB
wNf3g5+
bKh7g6

Not
W B WB
B ?? - h7 P
Check
Double check
Mate
Stalemate
Promotion
Sacrifice

Check move order
Mirror Horizontal g1=g8

Moves 1 - 80
Length 4

Reset

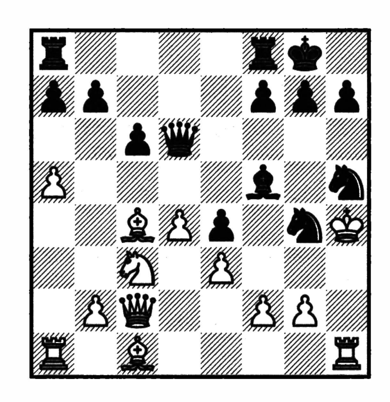
Game data | Annotations | Position | Material | Manoeuvres | Medals
Include lines in search

OK | Help | Reset | Cancel

Utilizando esta búsqueda, obtenemos 829 posiciones. Clasificar las partidas resultantes por número de jugada nos permite descubrir algunas miniaturas incómodas, como la que muestro a continuación.

M. Suba – P. Wells
Úbeda 1996
Defensa Semieslava

1.c4 ♘f6 2.♘f3 c6 3.♘c3 d5 4.e3 e6 5.d4 ♘bd7 6.♗e2 ♗d6 7.♕c2 0-0 8.0-0 dxc4 9.a4 e5 10.a5 ♕e7 11.♗xc4 e4 12.♘h4?



12...♗xh2+ 13.♔xh2? ♘g4+ 14.♔g3 ♘df6! 15.♘f5 ♗xf5 16.♖h1 ♕d6+ 17.♔h4 ♘h5

Las blancas se rindieron.

Si tiene usted una posición en una ventana del tablero y quiere buscar esa posición en su base de datos de referencia (es decir, la base de datos que ha sido clasificada como tal para diversos tipos de búsquedas), entonces hay un atajo. Por encima de la notación, en la ventana del tablero, hay una serie de pestañas, de las cuales la más importante es *Referencia*. Si hace clic en ella, entonces se buscará esa posición en su base de datos de referencia. Según la velocidad del ordenador, el tamaño de la base y la cantidad de datos que haya aportado, podría requerir muy poco tiempo (en mi ordenador, apenas requiere unos diez segundos, entre tres millones de partidas). A menudo sucede que si procede entonces a una segunda búsqueda similar, ésta es mucho más rápida que la primera.

La función *Buscar posición* es una de las más útiles en *ChessBase* para trabajar en las aperturas, puesto que le permite buscar posiciones con independencia de la clave de apertura.

Es importante tener clara la diferencia entre *Buscar posición* (Mayúsculas+F7 o hacer clic en la pestaña *Referencia*) y la función *Buscar novedad* (Mayúsculas+F6). *Buscar novedad* es una búsqueda basada no en una posición particular, sino en la secuencia de jugadas, desde el comienzo de la partida, que conduce a la posición en sí. En consecuencia, solo dará resultado si una secuencia así existe, de modo que no puede utilizar *Buscar novedad* en una posición aislada, sin jugadas previas. La función encuentra la clave de apertura que contiene esa secuencia, y luego busca las partidas en que la clave se acerca más a la secuencia. Si hay partidas que coincidan exactamente con la posición del tablero, tales partidas aparecerán las primeras en la lista. Así, el efecto puede parecer similar al de *Buscar posición*, pero el método utilizado es muy diferente. La ventaja de *Buscar novedad* es que si no hay partidas que lleguen a la posición, el programa le ofrece, de todos modos, una lista de las más similares. La desventaja es que pueden perderse algunas partidas, pues por muy minuciosa que sea la clave de aperturas, siempre existe el peligro de que se omitan las transposiciones.

Esto puede suceder fácilmente si el orden de jugadas que conduce a su posición es inusual. *Buscar posición*, por el contrario, sobrepasa por completo la clave de aperturas y se limita a buscar en la base una coincidencia exacta de la posición del tablero. Esto tiene dos ventajas. La primera es que encontrará cada posición exacta y la segunda es que también funciona con posiciones del final, ya que basta con que ponga usted la posición y comience de inmediato la búsqueda. Yo mismo utilizo cada vez más la función *Buscar posición*, incluso en posiciones de apertura. La garantía de que encontrará cualquier caso de la posición indicada es tranquilizadora, y en un ordenador rápido, el pequeño retraso que supone utilizar esta función no llega a ser irritante.

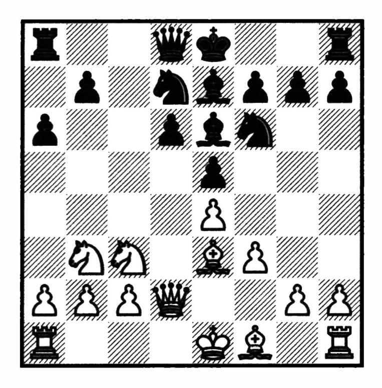
ChessBase contiene algunas útiles funciones relacionadas, a las que se accede haciendo clic en el botón derecho del ratón. Puede elegir buscar en la base de datos online de *ChessBase*, que siempre está actualizada, por lo que es una ayuda muy útil como referencia de partidas muy recientes. También está el comentarista perezoso, la función "comentarios de la Editorial", que inserta partidas de referencia similares como notas a la partida vigente.

¿Qué hace usted, si pone una posición de apertura, utiliza *Buscar posición* y se le ofrece una lista de un millar de partidas?

¿Cómo puede tener sentido manejar una cantidad de información tan abundante?

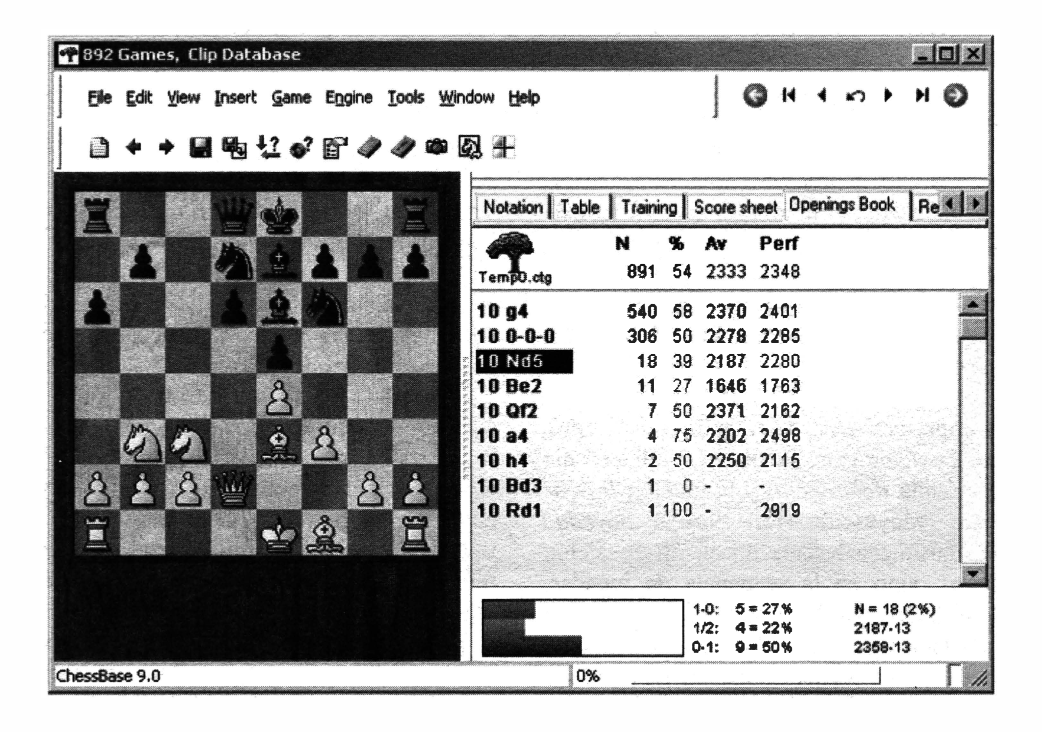
La respuesta es utilizar un árbol. Supongamos que se está preparando para jugar con blancas contra la variante Najdorf de la Defensa Siciliana con el movimiento de moda 6.♗e3.

Una de las posiciones clave de esta compleja variante se produce tras los siguientes movimientos: 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e3 e5 7.♘b3 ♗e6 8.♕d2 ♗e7 9.f3 ♘bd7.



Si procedemos a una búsqueda de la posición del diagrama, encontraremos 892 partidas.

Si seleccionamos todas estas partidas y luego pulsamos Mayúscula+Enter (note que en ciertas situaciones este atajo de teclado no resulta; en tales casos, seleccione todas las partidas y haga clic con el botón derecho en la lista de partidas para acceder al menú; luego elija la opción *Selección a libro*), *ChessBase* creará un árbol y podrá ver una pantalla similar a la figura siguiente.



El diagrama a la izquierda de la pantalla muestra la posición, y la columna de jugadas en negrita es una lista de todas las jugadas que se han realizado en esa posición. Por cada jugada, las diversas columnas muestran, por este orden:

- El número de veces que se realizó la jugada
- El porcentaje de puntuación que ha obtenido
- El promedio Elo de los jugadores que emplearon la jugada, y
- El rendimiento Elo conseguida por los jugadores que adoptaron la jugada.

Esta última cifra solo tiene sentido si se compara con la columna precedente. Si, por ejemplo, un grupo de jugadores con un promedio Elo de 2400 consiguió una rendimiento Elo de 2500 utilizando una determinada juga-

da, entonces podría ser una evidencia de la fuerza de la jugada.

Al examinar esa pantalla del árbol, es importante tener presente que las cifras basadas en un número amplio de partidas serán más fiables que las que se basan en un número reducido de partidas. Así, aunque la fea jugada 10.♖d1 consiguió el más alto porcentaje de *rating* (100%), la cifra se basa en una sola partida de un jugador sin Elo. Las cifras que se basan solo en un puñado de partidas no tienen fiabilidad y deberían ignorarse. Si nos fijamos en las jugadas principales, 10.g4, 10.0-0-0 y 10.♘d5, vemos que 10.g4 se ha hecho más a menudo que todas las demás jugadas juntas, y que logró el porcentaje más alto, siendo practicada (en promedio) por los jugadores de más alto Elo. La coincidencia de todos estos factores es una fuerte evidencia de que 10.g4 es la mejor jugada, pero no deberíamos concluir aquí. Al investigar por qué cierta jugada es la mejor, a menudo obtenemos una comprensión más profunda de las ideas básicas que subyacen en una particular línea de apertura.

Con el fin de ver por qué 10.g4 es preferible a 10.0-0-0, deberíamos hacer clic en esta jugada que, al ser reproducida en el tablero, nos da una nueva pantalla del árbol, mostrando las opciones de las negras en la nueva posición. Este método de reproducir las jugadas en la ventana del árbol es rápido y apropiado, pero supone el riesgo de omitir transposiciones. En este caso, la información mostrada tras 10.0-0-0 se basará solo en aquellas partidas que han llegado a esta posición, a partir de la que creó originalmente el árbol. Ciertamente, si crea usted un nuevo árbol, basado en la posición tras 10.0-0-0, descubrirá que consta de 338 partidas, y no de 306, es decir que un 10% de las partidas llegaron a la posición tras 10.0-0-0 por un orden de jugadas diferente. Aquí tenemos las opciones: conveniencia y rapidez contra información completa. Mi opinión es que normalmente estará seguro navegando tres capas abajo de un árbol dado, pero si quiere profundizar más, debería detenerse y crear un nuevo árbol.

Examinando la ventana del árbol después de 10.0-0-0, vemos que 10...b5 se jugó más del doble de ocasiones que cualquier otra jugada, y que las negras han conseguido un 55% de la puntuación con dicha jugada. Siempre es una señal preocupante que una jugada blanca conceda a las negras una opción que les permita puntuar más del 50% (como de costumbre, necesitamos tener en cuenta cifras basadas en un número significativo de partidas). No es difícil razonar que 10.0-0-0 es dudoso porque concede a las negras un objetivo de ataque con 10...b5. Por otra parte, después de 10.g4, puede responderse a 10...b5 con 11.a4!, una línea con la que las blancas han sumado un prometedor 58% de la puntuación. Así, utilizando el método del árbol, no solo hemos identificado la jugada más prometedora, sino también adquirido el conocimiento de que, al menos en algunas líneas, es mejor jugar g4 antes que 0-0-0, a fin de progresar en lo posible en el flanco de rey, antes de conceder a las negras un objetivo en el flanco de dama. Captar estas ideas generales a menudo es más importante que aprender jugadas específicas. Un buen libro sobre una apertura le explicará estos detalles, pero si no puede encontrarlo, siempre puede recurrir a los árboles, que a menudo son una buena forma de descubrir los principios clave por su cuenta.

Hay varias opciones que controlan la forma en que *ChessBase* puede mostrar la información del árbol y cómo se ocupa de las transposiciones. Si utiliza usted árboles con frecuencia, puede echar un vistazo al manual para ver cómo operan esas opciones.

Puede haber percibido que cuando tiene una posición en el tablero y hace clic en *Referencia*, además de relacionar todas las partidas, *ChessBase* le ofrece una lista de jugadas y estadísticas en otro panel. Esto parece similar a la pantalla del árbol, pero aquí hay diferencias significativas, y es un tanto confuso que *ChessBase* tenga dos funciones que muestren una información similar, pero diferente. La primera diferencia es que la pantalla de estadísticas de *Referencia* vuelve a crearse cada vez que realiza o retrocede una jugada. Como eso supone buscar en toda la base, es un tanto lento. Una segunda diferencia es que

en un árbol, los porcentajes se muestran todos desde el punto de vista del jugador al que le corresponde mover, de modo que el porcentaje más alto indica la jugada que ha conseguido los mejores resultados. En la pantalla de estadísticas de *Referencia*, por otra parte, los porcentajes son todos desde el punto de vista de las blancas, juegue quien juegue. Así, cuando corresponde jugar a las blancas, los porcentajes son como en la pantalla del árbol, pero cuando corresponde jugar a las negras, es a la inversa, de modo que el porcentaje más alto guarda relación con la jugada de menos éxito. Esto es muy confuso y creo que sería mejor prescindir de las estadísticas mostradas en la pestaña *Referencia*.

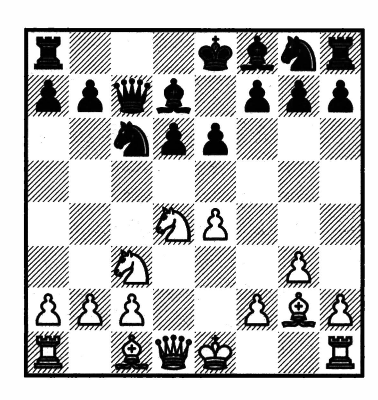
Tras haber cantado las excelencias de utilizar los árboles, ha llegado el momento de lanzar una advertencia. Se ha dicho que hay mentiras, malditas mentiras, en la estadística. Ciertamente, es bueno ser consciente de los peligros de un enfoque estadístico en la preparación de aperturas. Tales peligros radican en dos áreas principales. La primera es que puede haber muy pocas partidas para extraer conclusiones fiables. La segunda es que la mejor jugada en una posición puede no haberse realizado muy a menudo. Supongamos, por ejemplo, que una línea ha sido jugada durante años y se consideraba favorable a las blancas. De pronto, las negras producen una sorprendente innovación. Se juega un par de veces, pero a partir de ese momento todo el mundo la conoce y las blancas ya no entran en esa línea. En la estadística, el largo período en que la línea fue favorable a las blancas superará a las escasas partidas ganadas por las negras, produciendo así una falsa impresión acerca de los méritos de la línea. Este tipo de problema es más probable que suceda en variantes agudas de apertura, en cuyas líneas debería tener especial cuidado. La siguiente partida muestra los peligros potenciales de confiar en la estadística.

Ver el diagrama siguiente

Esta jugada es un grave error, y con ella las negras caen en una trampa de apertura (debían haber jugado 7...a6 ó 7...♘f6). Sin embargo, este hecho no era evidente a juzgar por las estadísticas de la base por el tiempo en que se jugó la partida. La posición después de 7...♗d7? se encuentra 22 veces en la *Mega Database 2002*, con un 48% de la puntuación para las negras, lo que es algo mejor que la puntuación general de toda la base. Por otra parte, en uno de los principales libros sobre la Variante Taimanov que por entonces circulaban, *The Taimanov Sicilian*, de Graham Burgess (Gambit, 2000), esta jugada se indica simplemente como una transposición que revierte a las líneas normales tras 8.0-0 a6.

J. Nunn – M. Borriss
Bundesliga 2001/2002
Siciliana, Taimanov

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘c6 5.♘c3 ♕c7 6.g3 d6 7.♗g2 ♗d7?



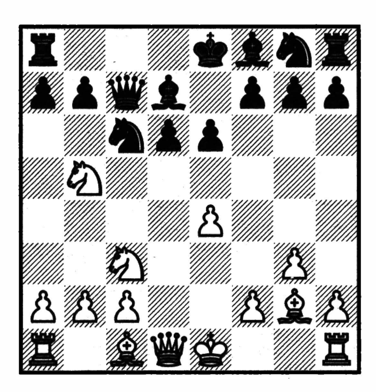
Durante la partida, no conocía ninguno de los ejemplos anteriores, pero la jugada de alfil me pareció un tanto sospechosa, pues las negras deberían jugar ...a6 en algún momento. Tras una breve reflexión, comprendí que las blancas disponían de una fuerte réplica.

8.♘db5!

Ver el diagrama siguiente

Esto equivale a la refutación de la jugada anterior de las negras. Sin embargo, en las 22 partidas antes mencionadas, las blancas solo la plantearon en 7 ocasiones. Por otra parte, su

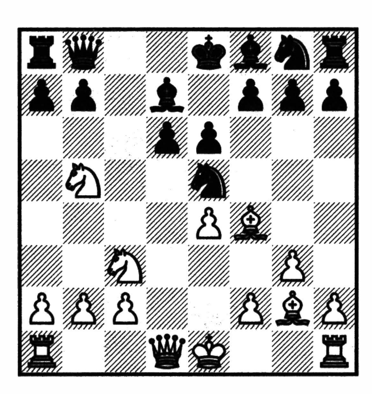
57% de la puntuación era, en realidad, algo peor que el 58% conseguido en las 13 partidas con 8.0-0, que permite a las negras trasponer a líneas normales. Aquí las estadísticas disfrazan el verdadero estado de cosas. A veces, los atajos en la preparación de aperturas no dan resultado, porque, sencillamente, conviene analizar las posiciones.



8...♕b8 9.♗f4

Planteando a las negras una desagradable elección: debilitar "d5" con 9...e5, o bien mover otra vez el caballo dama, en cuyo caso la ventaja en desarrollo de las blancas se hará considerable.

9...♘e5



Después de 9...e5 10.♗e3 (10.♘d5 es más agudo, pero quizá menos claro tras 10...exf4 11.♘dc7+ ♔d8 12.♘xa8 ♕xa8 13.♘xd6 ♘h6 14.♕d2 ♕b8 15.0-0-0 ♗xd6 16.♕xd6 ♕xd6 17.♖xd6 ♔c7 18.♖hd1 ♖d8 19.gxf4 ♘g4, con solo una ventaja mínima de las blancas) 10...a6 (10...♘f6 11.♗g5 también es bueno para las blancas, pues la casilla "d5" va a resultar muy débil) 11.♘a3 b5 12.♘d5, las blancas tienen una forma muy favorable de la Variante Kalashnikov, en la que las negras han perdido tiempo con su dama.

10.♕d4

La amenaza, simplemente, es 11.0-0-0, ganando el peón de "d6".

10...a6

Entre las víctimas anteriores de esta trampa se cuentan los Grandes Maestros Hort y Zapata, ¡pero lo cierto es que ninguno de ellos perdió esta posición! La partida Romanishin – Hort (Gotemburgo 1971) continuó con 10...g5 11.♗xg5 a6 12.♘a3 (también es bueno 12.f4; por ejemplo: 12...axb5 13.fxe5 dxe5 14.♕f2 ♕c7 15.♗e3 b4 16.0-0 ♗c6, y ahora 17.♘e2 concede a las blancas una segura ventaja posicional, mientras que 17.♘d5!? exd5 18.exd5 ♗b5 19.♗b6 ♕d7 20.♗h3 les da un enorme ataque por la pieza) 12...b5 13.f4? (es mejor 13.♘e2, y las negras tienen poco a cambio del peón; por ejemplo: 13...♗g7 14.0-0-0, o bien 13...h6 14.♗e3 ♘e7 15.c3, y la compensación de las negras es mínima) 13...h6 14.♗h4 b4 15.fxe5 dxe5 16.♕d3 bxa3 17.♖d1 ♕a7 18.♖f1? axb2 19.♗h3 ♗b4 20.♔e2 ♕c7 21.♕f3 ♗b5+ 22.♖d3 b1♕ 23.♖xb1 ♕xc3, y las blancas se rindieron.

10...♗xb5 11.♘xb5 a6 es otro intento defensivo, pero después de 12.♖d1 (12.0-0-0?! es un error, ya que tras 12...axb5, 13.♗xe5 ♖xa2 14.♗xg7? pierde, por 14...e5 15.♗xe5 ♖a1+ 16.♔d2 dxe5) 12...axb5 13.♗xe5 ♕c7 (en esta posición, 13...♖xa2? falla, debido a 14.♗xg7 e5 15.♗xe5) 14.♗xd6 ♗xd6 15.♕xd6 ♕xd6 16.♖xd6 ♖xa2 17.♖b6 ♖xb2 18.♔d2, las negras perderán sus peones "b", quedando las blancas con uno de ventaja.

Volvamos ahora a 10...a6.

Ver el diagrama siguiente

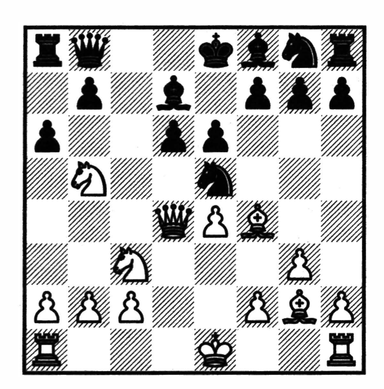
11.♘xd6+!

La clave del juego blanco. Las negras pierden un peón sin compensación alguna.

11...♗xd6 12.0-0-0

No está claro por qué el blanco prefirió

12.♖d1, en la partida Shamkovich – Zapata, Saint John 1988. Después de 12...b5 13.♗xe5 ♗xe5 14.♕xd7+ ♔f8 15.♕c6 ♕c8 16.♕xc8+ ♖xc8 17.♖d3 ♗xc3+ 18.♖xc3 ♖xc3 19.bxc3 ♘f6, las negras hicieron tablas en el final.



12...g5

La mejor posibilidad, entregando el peón, pero tratando de mantener un fuerte alfil en "e5". En tres de las cuatro partidas que llegaron a esta posición, las negras intentaron 12...♘d3+ 13.♖xd3 ♗xf4+ 14.gxf4 ♕xf4+ 15.♔b1, que mantiene la igualdad material por el momento, pero a costa de permitir a las blancas una gran ventaja en desarrollo. Un ejemplo es 15...0-0-0 16.♖hd1 ♘e7 17.♕c5+ ♘c6 18.♘a4, y las blancas ganan, Sokolov – Ninov, Campeonato de Europa Juvenil, Groninga 1986-1987.

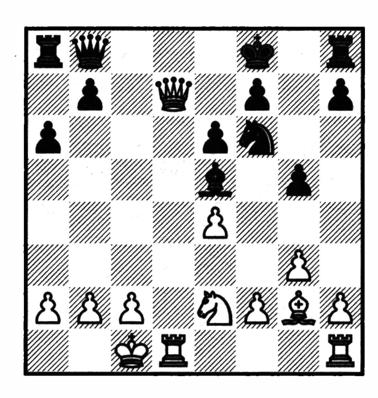
13.♗xe5 ♗xe5 14.♕xd7+ ♔f8

Las blancas tienen una gran ventaja, aunque su posición es menos fuerte de lo que a primera vista parece. Si las negras pueden mantener su alfil en "e5", entonces, tendrán alguna esperanza, porque este alfil es mucho más activo que su colega blanco. En consecuencia, las blancas deben jugar para desviar o cambiar ese alfil.

15.♘e2 ♘f6

Ver el diagrama siguiente

En realidad, ésta es la primera jugada nueva de la partida. 15...g4, como se jugó en la partida Har-Zvi – An. Bijovsky, Tel Aviv 1995, es un método alternativo para tratar de impedir f4. Esta partida continuó con 16.h3 h5 17.♕d2 ♕c7 18.♘f4 ♘e7 19.♘d3 ♗g7 20.hxg4 hxg4 21.♖xh8+ ♗xh8, y ahora habría sido muy fuerte 22.♕g5! ♖c8 23.♖d2.



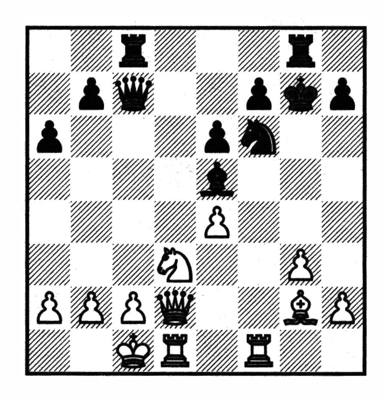
16.♕d2 ♖g8

El alfil de "g2" impide a las blancas expulsar al alfil enemigo, con f4, seguido de gxf4. Por consiguiente, deben apuntar a un objetivo más modesto.

17.f4

Lo más sencillo. Las blancas abren la columna "f" y se disponen a trasladar el caballo a "d3" para cambiarlo por el alfil de "e5".

17...gxf4 18.♘xf4 ♕c7 19.♖hf1 ♖c8 20.♘d3 ♔g7



21.c3

Esta consolidación gradual restringe el contrajuego negro y alfombra el camino para el eventual avance de los peones en el flanco de rey.

21...h6 22.♔b1 ♖gd8 23.♕e3

Ahora las blancas están listas para jugar h3, seguido de g4-g5. Las negras pueden avanzar sus peones del flanco de dama, pero es demasiado lento para molestar a las blancas. El resto fue relativamente fácil.

23...a5 24.h3 ♘d7 25.♕f3 ♘f8 26.h4 ♗xg3? 27.♕f6+ ♔g8 28.♕xh6 ♗e5 29.♗h3 ♘h7 30.♗xe6 ♗g7 31.♖xf7 ♕xf7 32.♗xf7+

Las negras se rindieron.

Como último consejo final acerca de las bases de datos, creo que todo jugador debería esforzarse por incluir su repertorio de aperturas en una base de datos. Para hacerlo, cree una nueva base, haga clic con el botón derecho en el símbolo de la base y elija *Propiedades*, que le permite definir esta base como su *Base de repertorio.* Algunas funciones especiales están disponibles para la *Base de repertorio,* como añadir una partida a su repertorio haciendo clic con el botón derecho en el tablero, o integrando la partida vigente como una variante de su repertorio. Eche un vistazo a la *Ayuda* de *ChessBase* (pulse F1) para ver las diversas funciones disponibles. En su nueva base puede crear "partidas", cada una de las cuales está formada por líneas que tiene intención de jugar contra cada apertura importante. Así, la partida nº 1 podría detallar cómo piensa responder a la Francesa, la partida nº 2 sería su repertorio contra la Caro-Kann, etc. Si juega usted la Siciliana Abierta, su repertorio contra la Siciliana podría ser demasiado amplio para que encaje debidamente en una sola partida, por lo que podría abrir una partida para la Najdorf, otra para la Dragón, etc. Haga luego lo mismo para las negras. Estoy firmemente convencido de que mantener una base de repertorio constituye una gran ayuda en la preparación de aperturas, sea cual sea su nivel de juego. El repertorio de un jugador de club puede ser menos exhaustivo que el de un Gran Maestro, pero tenerlo continuamente actualizado es una excelente ayuda en todos los casos. Sus ventajas son:

1) Crear la base le obliga a pensar qué planea jugar contra cada apertura.

2) Una vez abierta la base, tiene un registro permanente de sus intenciones actuales contra cada apertura. Utilizar esto le llevará un par de minutos para refrescar la memoria de su repertorio contra determinada apertura. Si no quiere utilizar un ordenador portátil, lleve siempre consigo a los torneos copias impresas de su repertorio.

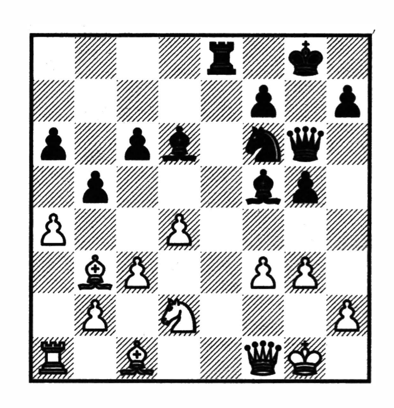
3) Si necesita cambiar una línea de su repertorio, editarla es simple. Utilizando la función de búsqueda de posición de *ChessBase* antes descrita, es fácil buscar líneas alternativas en cualquier punto de su repertorio.

4) Puede someter al instante a un análisis con los módulos del programa cualquier posición de su repertorio. Si es usted especialmente cauto, puede utilizar la función *Verificación de errores* de *Fritz* para comprobar todo su repertorio, y descartar así cualquier laguna táctica que pueda existir.

En cuanto al punto 4), el ejemplo que sigue demuestra que hasta los jugadores más fuertes pueden beneficiarse de *Verificación de errores.*

V. Kramnik – P. Léko
Match por el Campeonato del Mundo
(8ª partida) Brissago 2004
Ruy López, Ataque Marshall

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0-0 8.c3 d5 9.exd5 ♘xd5 10.♘xe5 ♘xe5 11.♖xe5 c6 12.d4 ♗d6 13.♖e1 ♕h4 14.g3 ♕h3 15.♖e4 g5 16.♕f1!? ♕h5 17.♘d2 ♗f5 18.f3 ♘f6 19.♖e1 ♖ae8 20.♖xe8 ♖xe8 21.a4 ♕g6!

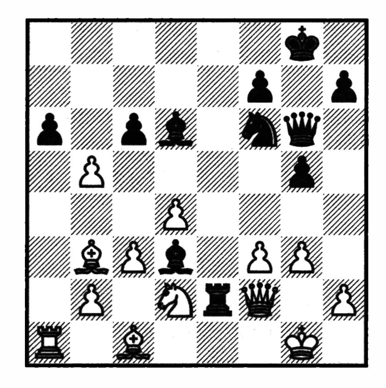


Hasta aquí, Kramnik había jugado muy rápidamente, mientras que Léko se había tomado sus jugadas con mucha más calma. Desde luego, parecía que Kramnik estaba siguiendo su preparación de aperturas.

22.axb5 ♗d3 23.♕f2?

Un momento crítico. Siempre jugando muy rápido, Kramnik entrega su dama y pone sus esperanzas en coronar un peón en el flanco de dama. Análisis ulteriores revelaron que las blancas podían haber hecho tablas haciendo 23.♕d1, en cuyo caso las negras no tienen nada mejor que la repetición de jugadas, 23...♗e2 24.♕e1 ♗d3.

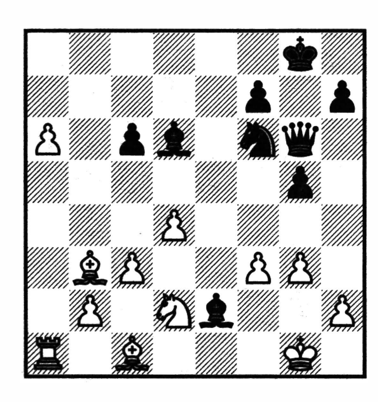
23...♖e2



24.♕xe2

No era mejor mover 24.bxa6, por 24...♖xf2 25.♔xf2 ♕h6! 26.♔g1 g4!, y el ataque prospera.

24...♗xe2 25.bxa6



El momento crítico. Observé esta partida en vivo, junto con otros dos Grandes Maestros, y cuando las jugadas se producían las introducía en un ordenador portátil. Estuvimos tratando de evaluar esta posición unos minutos, cuando vi que en la pantalla *Fritz* anunciaba ...♕d3 como tablas, y unos segundos después, "*Fritz* indica ...♕d3 como jugada ganadora". Observamos las líneas con asombro, y esperamos a ver si Léko, a pesar de haberse apurado de tiempo, encontraba la jugada en cuestión.

25...♕d3!!

¡La encontró! La línea clave es 26.a7 ♕e3+ 27.♔g2 ♗xf3+! 28.♘xf3 ♕e2+ 29.♔g1 ♘g4 30.a8♕+ ♔g7 31.♕xc6 (31.♗xg5 ♕f2+ 32.♔h1 ♕xf3+ 33.♔g1 ♕f2+ 34.♔h1 ♕xh2++) 31...♕f2+ 32.♔h1 ♕f1+ 33.♘g1 ♘f2++. Si coloca la posición antes de 25...♕d3 en un ordenador moderno, los módulos de análisis descubrirán la jugada ganadora en menos de tres minutos. Los tiempos tomados para decidir que 25...♕d3 gana (es decir, una ventaja para las negras de, al menos, dos peones) fueron: *Deep Shredder* 170 segundos; *Deep Rybka* 123 segundos; *Deep Junior* 65 segundos, y *Deep Fritz* 60 segundos.

Kramnik eligió una línea diferente, pero las negras ganaron con facilidad.

26.♔f2 ♗xf3! 27.♘xf3 ♘e4+ 28.♔e1 ♘xc3! 29.bxc3 ♕xc3+ 30.♔f2 ♕xa1 31.a7 h6 32.h4 g4

Las blancas se rindieron.

La hazaña de Léko al reventar, ante el tablero, la preparación de aperturas de Kramnik fue impresionante. Pero ¿cómo es posible que Kramnik jugase una línea que pierde por fuerza? Una fuente que suele ser fiable informa de que Kramnik no dejó a su ordenador trabajar el tiempo suficiente para que le mostrase la jugada decisiva. De haber creado una base de aperturas, como antes hemos recomendado, y procedido a una *Verificación de error*, asignando a cada jugada el tiempo adecuado, no habría perdido esta partida. Si está usted preparándose para un campeonato mundial, sin duda debe permitirse tener un ordenador funcionando las 24 horas del día, buscando lagunas en su preparación.

Por último, una vez que cuenta con una base abierta, ¿cómo mantenerla al día? Hay dos opciones principales, y puede usted usar ambas. La primera es descargar la revista semanal TWIC (The Week in Chess, de Londres), a la que puede accederse de la siguiente manera: http://www.chesscenter.com/twic/twic.html (clic en el archivo de los números anteriores). Si tiene usted *ChessBase*, una forma más fácil de hacerlo es utilizar "Ayuda-Conseguir nuevas partidas", que recupera automáticamente los cuatro últimos números de TWIC, siempre que no se encuentren ya en su disco duro. Sin embargo, aun haciéndose con los números de TWIC, sigue teniendo que añadirlos manualmente a su base principal. La segunda opción es añadir números de *ChessBase Magazine*, que se recibe por correo en DVD. Cada uno de estos métodos tiene sus ventajas y sus desventajas. TWIC tiene la ventaja de ser gratis y contener un gran número de partidas (sin comentarios). La desventaja es que a menudo no se adhiere a las convenciones de *ChessBase* en cuanto a la escritura de los nombres. Así, si mezcla los TWIC en su *MegaBase*, puede resultarle difícil encontrar algunos jugadores. En el caso de *ChessBase Magazine*, debe pagar la suscripción. Esta revista contiene también menos partidas que TWIC, pero por otra parte algunas están comentadas. También hay mucho material, al margen de las propias partidas, como una columna sobre finales, artículos sobre aperturas, vídeos y entrevistas.

Programas de juego

El debate anterior sobre la utilización de bases de datos guardaba poca relación con el análisis, pero lo cierto es que ésta es una de las principales aplicaciones ajedrecísticas de los ordenadores. Ya hemos comentado brevemente (en la página 8) la forma en que los módulos de análisis trabajan. En cualquier caso, no nos interesan mucho los detalles técnicos. Los puntos importantes a tener en cuenta son:

1) Cuanto más tiempo haga usted analizar al programa una posición dada, tanto más profundo será su análisis. Sin embargo, la profundidad supone más y más lentitud, a medida que pasa el tiempo. Puede que lleve un par de minutos que el programa alcance el grado 15 de profundidad (la profundidad se mide normalmente en *plies*), pero para alcanzar el grado 16 se requieren diez minutos, y media hora para el grado 17. Aunque deje usted el ordenador operando toda la noche, puede no llegar más que al grado 20.

2) Los módulos de análisis son extremadamente fuertes en el análisis táctico, pero mucho más flojos en posiciones tranquilas. Gran parte de los programadores no son jugadores fuertes, y la cantidad y calidad de "conocimiento ajedrecístico" programado en el módulo puede variar de forma considerable.

3) No es sorprendente que los programadores de módulos de análisis quieran que sus criaturas tengan buenas actuaciones. Por consiguiente, tienden a programarlas dando prioridad a jugadas que conduzcan a posiciones abiertas y tácticas, en las que el programa jugará bien, y a evitar posiciones bloqueadas en las que tienden a jugar sin plan. Si, no obstante, no juega usted bien en posiciones abiertas o tácticas, entonces el consejo del progrema puede no serle de gran ayuda.

4) Las decisiones en cuanto a realizar determinado cambio de piezas suelen ser un punto débil común a todos estos programas.

5) A menudo sirve darle un encarguito al programa. Esto es especialmente importante si hay un sacrificio potencial en la posición que no crea amenazas inmediatas. Si deja que el programa trabajando, entonces inicialmente asignará al sacrificio una baja prioridad y no perderá mucho tiempo en el mismo. Si, a pesar de todo, realiza usted el sacrificio en el tablero y obliga al programa a considerar la posición resultante, invertirá todo su tiempo en las consecuencias del sacrificio y llegará, con mucha mayor rapidez, a una evaluación razonable.

6) En ocasiones, un programa de juego se vuelve totalmente loco y propone una jugada completamente ridícula.

La fuerza de los programas de juego en el final puede, a veces, mejorarse con el uso de *tablebases*. Se trata de bases de posiciones

con pocas piezas en las que los resultados ya han sido informatizados y almacenados en la *tablebase*. Cuando el programa llega a una posición así, en el transcurso de su análisis, no tiene que evaluar la posición, sino simplemente buscar el resultado en la *tablebase*. Actualmente, hay *tablebases* disponibles para todas las posiciones de hasta cinco piezas, y varios finales con seis piezas (reyes incluidos). Todas las *tablebases* de seis piezas han sido informatizadas, pero su amplia distribución está limitada por la enorme cantidad de espacio en disco que se necesita para almacenarlas, que llega a ser de cientos de *gigabytes*. También es difícil distribuir archivos tan amplios.

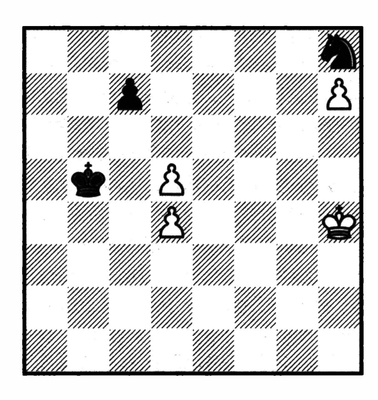
El uso de las *tablebases* es un poco polémico. Suponen un inmenso beneficio para quienes estudian finales básicos, pues si introduce una posición en un programa con acceso a una *tablebase* importante, al de forma inmediata le dirá si la posición está ganada y, si es así, cuántas jugadas se necesitan para forzar el mate. Por otro lado, las posiciones simplificadas que no se encuentren ya en la *tablebase* pueden ser evaluadas, puesto que si hay una secuencia forzada que conduzca a una posición ganadora en cada línea, entonces el programa está capacitado para dictaminar un mate "en *n* jugadas". Sin embargo, la frecuencia con que estas situaciones se produzcan en el juego normal es algo debatible, y algunos sostienen que las *tablebases* no mejoran de modo significativo el juego de un programa. Como el acceso a una *tablebase* puede ser activado a voluntad, una solución sería activarlo solo al analizar finales con un número relativamente escaso de piezas (digamos, hasta ocho). Mi opinión es que es fácil olvidarse de esto, y no creo que pierda gran cosa dejando activado todo el tiempo el acceso a la *tablebase*.

Un punto final es que hacer que los programas de análisis trabajen con *tablebases* puede ser una especie de magia negra. Cuando se activa un nuevo grupo de *tablebases*, algunos programas parecen tener problemas para acceder a los mismos. Si utiliza usted programas dentro de un producto *ChessBase*, el problema normalmente es un archivo obsoleto TBAccess.Net.dll. Si tiene problemas con el acceso a una *tablebase*, descargue la última versión de este archivo y reemplácelo en todos los casos (si ha instalado más de un producto *ChessBase*, puede descubrir que este archivo se encuentra en más de un lugar) por la versión actualizada.

¿Cómo decidirá cuál es el programa de juego que más le conviene? Los principales programas son *Fritz*, *Shredder*, *Junior* y *Rybka*. Los tres primeros puede adquirirlos a través de *ChessBase*. En cuanto al último, contacte con el sitio web www.rybkachess.com. Los cuatro se encuentran en versiones *single-core* y *multi-core*. Los tres primeros hace tiempo que han hecho su aparición en escena, y se encuentran ya en su versión 9 ó 10. *Rybka*, en cambio, es un recién llegado y solo se encuentra en su segunda versión. En aquellos programas que se encuentran ya en versiones de dos cifras, la diferencia entre una versión y la siguiente a menudo es muy pequeña. Todos los programas tienen sus puntos fuertes y débiles, pero mi impresión es que, a cada nueva versión, las diferencias entre ellos son cada vez menores. *Junior* sigue teniendo tendencia a ser el programa más agresivo, mientras que *Fritz* y *Rybka* son más equilibrados. Una curiosidad es que *Rybka* ofrece las evaluaciones más conservadoras. Si *Rybka* indica ventaja de un peón, los demás programas probablemente indiquen, al menos, 1,5 peones. En términos de fuerza de juego y sobre la base de las versiones actuales, diría que *Rybka* es el programa más fuerte, seguido de *Shredder*. Sin embargo, estas evaluaciones carecen de importancia, pues tan pronto como aparezca la nueva ronda de versiones, el orden podría ser muy distinto. Al final, probablemente no importe mucho el que elija, pues todos ellos son muy fuertes en el plano táctico, pero siguen mostrando deficiencias en posiciones tranquilas.

Vale la pena añadir una advertencia. Cada programa tiene su propia idiosincrasia y, aunque en un porcentaje mínimo, todos ellos producirán un dictamen completamente equivocado en algunas posiciones.

He aquí un ejemplo.



J. Bocharov
1ª recomendación
Torneo Jubileo Avni-50, 2005
Juegan blancas y ganan

La posición está ganada por las blancas y se basa en el *zugzwang* mutuo, con el rey blanco en "f6" y el peón en "h7", y el rey negro en "d5", peón en "d6" y caballo en "h8". Si juegan negras, deben mover su rey y no pueden responder a ♔xh8 con ...♔f7. Si juegan blancas, no pueden mantener esta situación. La línea principal es ésta: **1.♔g5 ♔c4 2.d6!** (esencial para bloquear la casilla "d6", pues de otro modo no habrá *zugzwang*) **2...cxd6 3.d5** (3.♔f6? es un error, porque tras 3...♔d5, aun con el peón extra, el blanco sigue en *zugzwang* y no puede ganar) **3...♔d4** (las negras quieren evitar tomar el peón hasta que las blancas hayan llevado su rey a "f6") **4.♔f5 ♔c4 5.♔e6 ♔c5 6.♔e7** (ahora el negro está obligado a tomar en "d5", pues si no, las blancas se limitan a tomar en "d6" y ganan, con el peón "d" pasado) **6...♔xd5 7.♔f6**, alcanzando la posición deseada.

Es un estudio limpio, ya que es sorprendente que las blancas deban sacrificar ambos peones "d" para ganar. Sin embargo, no es especialmente profundo, y en una posición tan simplificada, los programas de análisis rápidamente llegan a una profundidad de más de 30 *plies*, un punto en el que podríamos imaginar que no tendrían problemas para detectar que la posición está ganada. Tal es el caso con *Deep Fritz*, *Deep Rybka* y *Deep Schredder*, pues todos ellos conceden una ventaja enorme a las blancas tras algunos segundos. La gran excepción es *Deep Junior*, que no puede ver el método ganador, por más tiempo que lo ponga a analizar. Si uno es prudente, tales ejemplos son un argumento a favor de analizar con más de un programa, pues cada uno puede comprobar el trabajo del otro u otros. Disponer de múltiples programas también permite realizar torneos entre ellos, y creo que los analistas serios deberían recurrir al menos a dos.

Una vez que ha decidido instalar su programa de juego, ¿qué debe hacer con él? Lo último que debe hacer, a menos que sea un masoquista, es jugar partidas contra el programa. Asumiendo que no sea usted uno de los mejores jugadores del mundo (e incluso en tal caso), eso solo le deprimirá. En la página 105, he mencionado la idea de jugar posiciones de entrenamiento idealizadas contra su ordenador. ¿Puede ganar un final de torres con peón de ventaja? ¿Un final de damas con un peón extra pasado y distante? Inténtelo contra el ordenador. Si puede ganar el final contra una máquina de nivel de super-GM, es muy probable que consiga ganar la misma posición en el club local. Si no es así, trate de entender qué es lo que hizo mal, tal vez comprobando si la evaluación del ordenador cambia de repente, lo que podría ser una pista. Sin embargo, una de las cosas más útiles que puede hacer con su ordenador es analizar sus propias partidas. Trate de hacerlo tan pronto como pueda después de la partida, mientras recuerde sus pensamientos durante la misma. Asegúrese de que no analiza solo las jugadas de la partida real, sino también de las variantes clave. Por ejemplo: si, en un momento dado, pensaba responder a ...h6 con el sacrificio ♗xh6, compruebe si tal sacrificio era correcto. El ordenador detectará cualquier laguna táctica y puede sugerirle algunas ideas interesantes que no se le habían ocurrido durante la partida. Pronto podrá ver si hay un patrón en las cosas que se le escapan, lo que debería ayudarle a evitar estas omisiones en su juego posterior.

Si quiere analizar una posición con el ordenador, pero dejar un programa analizando mucho tiempo no produce una evaluación clara de la posición (ni siquiera con *Análisis*

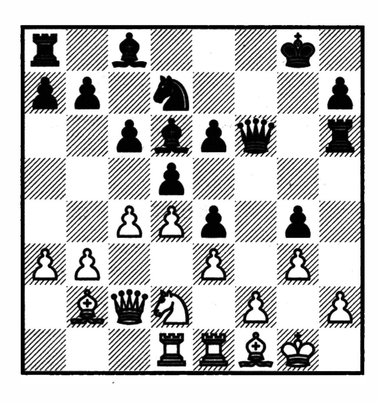
profundo de la posición –véase página 152), puede servirle de ayuda organizar un torneo entre programas de juego. El espectro de productos de *Fritz* le permite disputar un torneo entre varios programas, a partir de una posición dada de su elección (obviamente, debe contar con tales programas para poder poner en marcha ese torneo). Esto puede producir ideas interesantes acerca de la posición y sugerir cómo podría evolucionar, en aquellos casos en que los programas no indiquen una evaluación clara. Es como si tuviese en casa un grupo de Supergrandes Maestros, dispuestos a analizar para usted la posición durante toda una noche. He aquí un ejemplo de cómo poner en marcha un torneo así, utilizando la interfaz de *Fritz 9*. En primer lugar, cree una base llamada, por ejemplo, *Test de posición*, y coloque en la base una sola partida que contenga la posición que desee analizar. Es vital que la partida no tenga jugadas antes, ni tras la posición de prueba. La forma más sencilla es utilizar las funciones *Borrar las jugadas previas* y *Borrar las jugadas restantes* para eliminar esas jugadas, antes y después de la posición que le interesa. Si utiliza este método, no obstante, debe ser consciente de que en *ChessBase 9* hay un duende que hace que la función *Borrar las jugadas previas* cambie la posición que se muestra en el tablero en un *ply* (en *ChessBase 7* la misma función se llama *Truncar jugadas* y funciona muy bien). El resultado es que tras haber eliminado las jugadas precedentes, puede añadir una de forma manual para llegar a la posición que desea analizar.

La imagen de pantalla de la figura siguiente es el cuadro de diálogo que aparece cuando elige *Nuevo* y luego *Torneo (*menú de *Fritz 9*). Al hacer clic repetidamente en *Invite Engine*, puede añadir cualquiera de los módulos disponibles al evento. Un torneo a doble ronda con cuatro programas aporta una muestra decente de 12 partidas y elimina la desigualdad de los colores. El ajuste para el límite de tiempo depende del que usted disponga para el torneo.

Normalmente, pongo en marcha torneos entre programas por la noche, con 4 minutos (+30 segundos) por jugada, que me parece más o menos correcto. El campo para *Move limit* es algo confuso, pues este número se refiere a *plies* y no a jugadas. Detiene las partidas si exceden el límite indicado (en este caso, 200 *plies* o 100 jugadas). Esto es útil, pues de no ser así, los programas tienden a seguir jugando indefinidamente, incluso en posiciones de tablas muertas, lo que hace perder el tiempo sin aportar información útil.

Ver figura siguiente

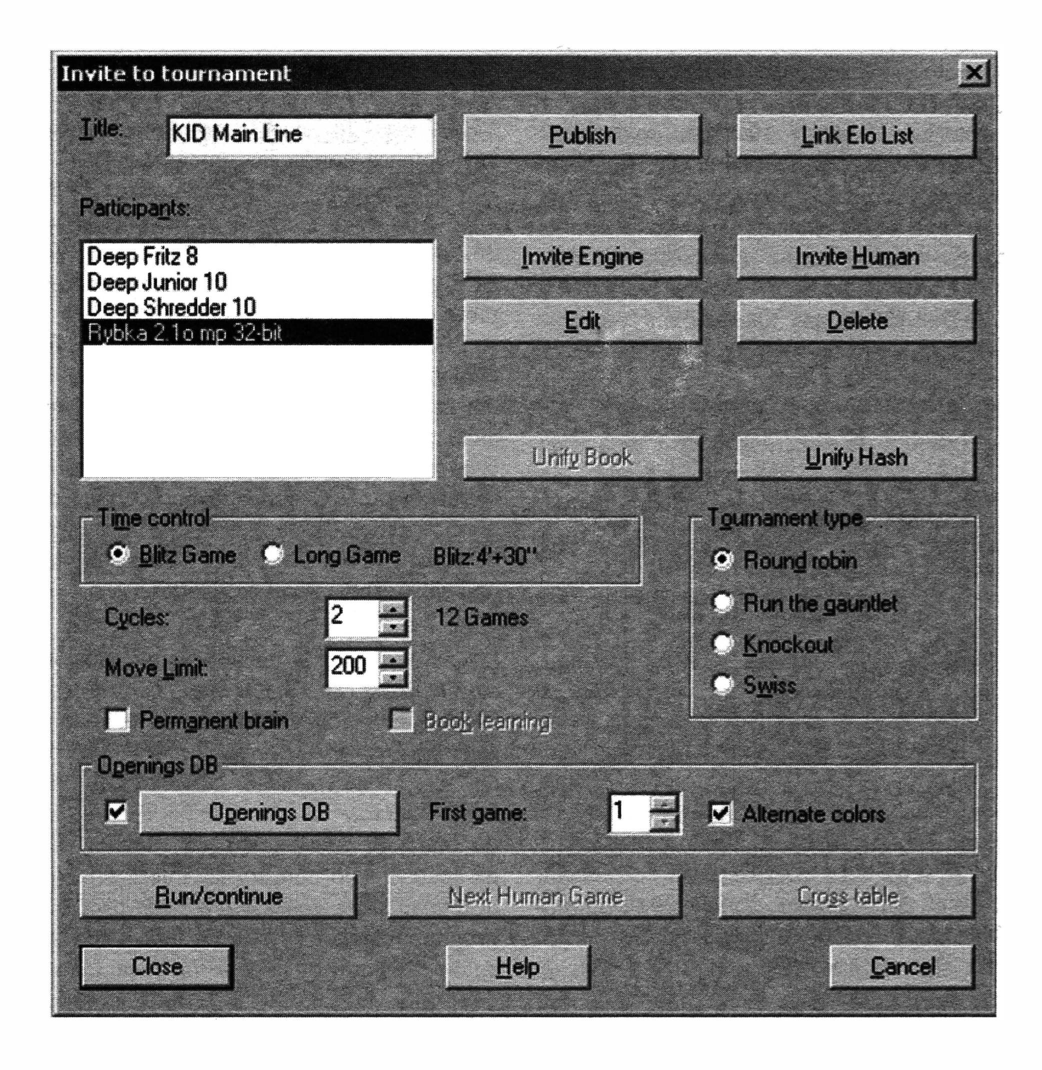
El siguiente ejemplo muestra cómo un torneo de programas puede ayudar a evaluar una posición, lo que sería difícil utilizando las técnicas convencionales de ordenador.



G. Maróczy – S. Tartakower
Teplitz-Schönau 1922

En esta famosa posición, las negras sacrificaron la torre, 17...♖xh2. A cambio, obtuvieron tres peones blancos en el flanco de rey y perspectivas de ataque a largo plazo. El sacrificio es inusual, por cuanto las piezas negras del flanco de dama aún están sin desarrollar y, por consiguiente, las amenazas solo aparecerán después de varias jugadas. Los comentaristas han considerado, en general, que el sacrifico era correcto. Los propios comentarios de Tartakower aparecieron en *My best games of chess 1905-1930* (Bell, 1953), y una evaluación más moderna puede encontrarse en *The Mammoth book of the world's greatest chess games*,

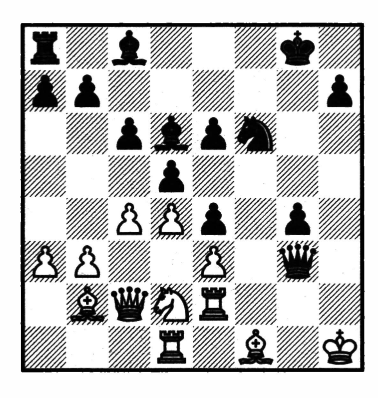
por Burgess, Nunn y Emms (Robinson, 1998). Sin embargo, supongamos que estamos analizando el sacrificio por primera vez, sin ninguna opinión preconcebida acerca de su corrección. Poner sencillamente en marcha un programa de análisis no es muy útil. La mayoría de los programas concede a las negras una ligera ventaja (en torno a 0,3 de peón), y en la posición del diagrama tiende a preferir una jugada tranquila. Solo *Deep Junior* entra inicialmente en el sacrificio, pero tras ulterior consideración pasa a jugadas tranquilas como los demás módulos. "Forzar" a los programas, realizando el sacrificio, tampoco ayuda mucho, pues la mayoría de ellos solo indica una ventaja mínima para las negras, pero menor que en las líneas tranquilas.



En este tipo de situación, jugar un torneo entre programas probablemente sea la mejor forma de sacar algo en limpio. Yo puse en marcha un torneo durante una noche, con los parámetros antes indicados, y el resultado fue un éxito demoledor de las negras: 9 partidas

ganadas, 1 tablas y 2 derrotas. Siempre debería usted ver las partidas para comprobar si la estadística está distorsionada por algún factor anómalo. Por ejemplo: no es normal que un programa pierda por tiempo en posición ganadora. En tales casos, debería modificar la estadística en consecuencia.

En este caso, examinando las partidas, pude ver que la victoria de las negras incluso fue más clara que lo que el resultado global sugiere. Las dos partidas ganadas por las blancas tenían como adversario a *Deep Fritz* (negras). Este programa, después de 17...♖xh2 18.♔xh2 ♕xf2+ 19.♔h1, siguió con las jugadas ridículas 19...a6 y 19...♖b8, respectivamente. El torneo finalizó así: *Deep Rybka* 4 puntos; *Deep Shredder* y *Deep Junior* con 3,5 y el pobre *Deep Fritz* languideciendo con 1 punto. Es interesante que siete partidas continuaron con **17...♖xh2 18.♔xh2 ♕xf2+ 19.♔h1 ♘f6 20.♖e2 ♕xg3**, que fue también la continuación de la partida Maróczy – Tartakower.



Aquí Maróczy eligió **21.♘b1**, y la partida concluyó así: **21...♘h5 22.♕d2 ♗d7 23.♖f2 ♕h4+ 24.♔g1 ♗g3 25.♗c3 ♗xf2+ 26.♕xf2 g3 27.♕g2 ♖f8 28.♗e1 ♖xf1+ 29.♔xf1 e5 30.♔g1 ♗g4 31.♗xg3 ♘xg3 32.♖e1 ♘f5 33.♕f2 ♕g5 34.dxe5 ♗f3+ 35.♔f1 ♘g3+**, y las blancas se rindieron. A los programas no les atraía mucho 21.♘b1, posiblemente a causa de la fuerte réplica 21...♕h4+ 22.♖h2 ♕g5, que gana nuevo tiempo, al amenazar 23...g3 24.♖g2 ♕h6+ 25.♔g1 ♕xe3+. Tartakower descartó esta continuación, con el comentario "y no 21...♕h4+ 22.♖h2", pero Emms la sugirió como una posible alternativa. La continuación 21...♘h5, jugada en la partida, también fue suficiente para dar a las negras una clara ventaja.

Los programas prefirieron 21.♗c3 (jugado en 4 ocasiones) y 21.b4 (en 3 ocasiones). En el primer caso, las blancas tratan de activar su alfil de casillas negras por "b4", y en el segundo, lograr contrajuego con b5, abriendo líneas en el flanco de dama. Sin embargo, ninguna de estas alternativas resultó beneficiosa para las blancas. *Deep Fritz – Deep Shredder* fue un ejemplo típico, y continuó con 21.♗c3 ♕h4+ 22.♔g1 g3 23.♗b4 ♗xb4 24.axb4 ♗d7 25.♖a1 ♘g4 26.♘xe4 (desesperación, pues no hay defensa contra las amenazas 26...♘f2 y 26...♖f8, seguido de ...♖f2) 26...dxe4 27.♕xe4 ♕h2+! (una sencilla pero eficaz combinación) 28.♖xh2 gxh2+ 29.♔g2 h1♕+ 30.♔xh1 ♘f2+ 31.♔g2 ♘xe4, y las negras ganaron con su pieza de ventaja.

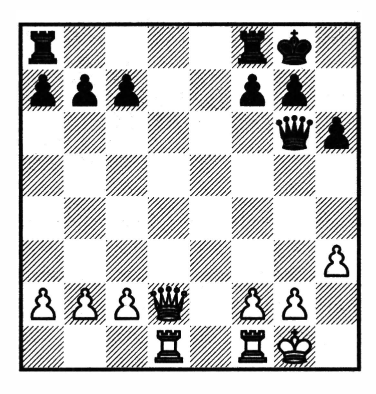
El torneo entre programas aportó una fuerte evidencia de que el sacrificio de Tartakower era correcto, ratificando así la evaluación de analistas anteriores. En este caso, no descubrimos realmente nada nuevo, puesto que no había una razón especial para dudar de la opinión generalizada, pero es un buen ejemplo de cómo evaluar posiciones no susceptibles de un análisis directo del ordenador.

Una útil función de análisis está disponible solo en *Fritz*. Se trata de *Análisis profundo de la posición*, que encontrará en el menú del sistema *Herramientas/Análisis*. Puede resultar útil si quiere dejar al ordenador analizando durante mucho tiempo (por ejemplo, durante toda una noche). La función normal de análisis solo muestra las líneas principales desnudas, pero *Análisis profundo* hace que el programa analice y muestre todo un árbol de análisis, a partir de la posición dada. Esto puede ser muy útil, porque le permite saber cuáles son las líneas críticas, y de ahí determinar dónde puede valer la pena un mayor esfuerzo analítico. Esta función tiene diversas opciones, que le permiten controlar el factor ramificación del árbol, la profundidad de análisis y el tiempo tomado en cada nodo. Quizá la

función más útil sea restringir la ramificación a solo un jugador, lo que sirve de ayuda si está buscando una victoria forzosa. Dominar esta función es un poco difícil, y no está de más realizar algunas pruebas durante el día, de forma que pueda ver qué está haciendo el ordenador, y comprobar cómo cambiar los parámetros afecta al análisis resultante.

Limitaciones del análisis de ordenador

A veces hemos visto posiciones especialmente artificiales en las que los ordenadores no logran encontrar la mejor jugada, pero es importante comprender que también pueden extraviarse en posiciones muy normales. He aquí un ejemplo.



La posición es extremadamente tranquila. Las blancas tienen una ligera ventaja, porque sus piezas mayores ocupan ya la columna abierta "d". Asigné diez minutos a los mejores programas de juego para que analizasen la posición y recomendasen sus cuatro mejores jugadas y evaluaciones. He aquí los resultados:

Deep Fritz 8

1...♖ad8	0.00
1...♖fd8	0.00
1...c5	0.04
1...♖fe8	0.08

Deep Junior 10

1...♖fd8	0.10
1...♖ad8	0.10
1...♖ae8	0.16
1...♖fe8	0.16

Deep Shredder 10

1...♖fe8	0.16
1...♖ae8	0.17
1...c5	0.20
1...♕b6	0.23

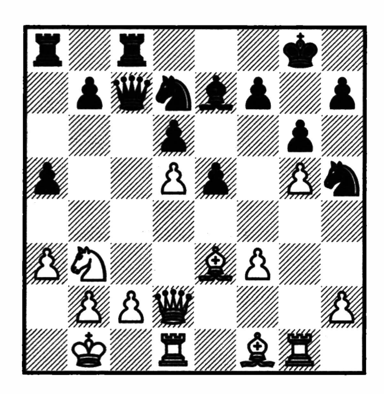
Deep Rybka

1...♖fe8	0.06
1...♕c6	0.06
1...c5	0.06
1...♖ae8	0.08

Lo sorprendente aquí es que dos de los programas quieren jugar una torre a "d8", permitiendo a las blancas ganar dos torres por la dama. Desde el punto de vista de un mero cómputo, eso da a las blancas un peón extra, sin visible compensación para las negras (después de 1...♖ad8 2.♕xd8 ♖xd8 3.♖xd8+ ♔h7 4.♖d2, las blancas no tienen problemas para defender sus peones). *Deep Shredder* sitúa a 1...♖ad8 como la 28ª(!) mejor jugada de la posición, y concede a las blancas más de un peón de ventaja, mientras que *Deep Rybka* es menos drástica y califica a 1...♖ad8 como la 18ª mejor jugada de la posición, con una ventaja de 0.30 peones a favor de las blancas. Para ser honestos con *Fritz*, esta anomalía de ♕ vs 2♖, que ha persistido a lo largo de varias versiones del programa, parece haber sido resuelta en el procesador de *Fritz 9*, que sitúa a 1...♖ad8 como la 17ª mejor jugada, con una evaluación de 0.35 para las blancas. Así, incluso en una posición tan sencilla, la evaluación de la línea 1...♖ad8 2.♕xd8 varía, desde 0.10 de *Deep Junior* a más de un peón, por parte de *Deep Shredder*.

Me parece que, en el diagrama anterior, la jugada más sencilla para las negras es 1...♕f6, atacando "b2" y preparándose para llevar una torre a "d8". Después de 2.♕d4 ♕xd4 3.♖xd4 ♖ad8 4.♖fd1 ♖xd4 5.♖xd4 ♖c8 6.♖d7 ♔f8, seguido de ...♔e8, la torre es expulsada y las negras pueden hacer ...♖d8, con absoluta igualdad. Por supuesto, las negras no pierden con jugadas como 1...♖fe8 (la preferida por dos programas), pero es interesante constatar que ninguno de los programas incluyese 1...♕f6 en sus cuatro mejores jugadas.

Cuando la posición está desequilibrada, las diferencias en evaluación pueden ser aún más extremas. Una típica Siciliana Najdorf surge después de las jugadas 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.f3 e5 7.♘b3 ♗e6 8.♗e3 ♘bd7 9.g4 ♗e7 10.♕d2 0-0 11.0-0-0 ♕c7 12.♔b1 ♖fc8 13.g5 ♘h5 14.♘d5 ♗xd5 15.exd5 g6 16.♖g1 a5 17.a3

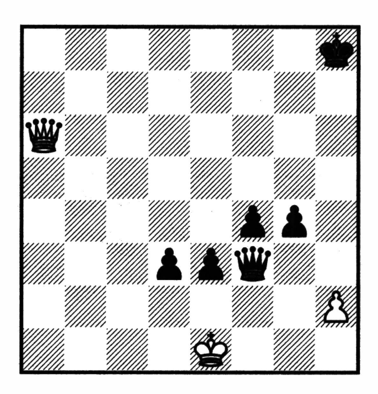


Dejando diez minutos a los programas de juego, acabaron dando la siguiente evaluación (sus dos jugadas principales):

Deep Fritz 8
17...♘b6 0.75
17...♗d8 0.98
Deep Junior 10
17...♘b6 0.50
17...♘g7 0.50
Deep Shredder 10
17...♘b6 -0.16
17...a4 -0.07
Deep Rybka
17...♘b6 0.09
17...a4 0.29

Las evaluaciones se realizan en torno a un peón. Está claro, por tanto, que no todas estas evaluaciones pueden ser correctas. En la partida Kantaria – Kanep, Internet 2004, las blancas ganaron fácilmente, después de 17...a4 18.♘c1 ♗f8 19.♘a2 ♗g7 20.♘c3 ♘c5 21.♗h3 ♖cb8 22.♘b5 ♕b6 23.♕b4 ♖a5 24.♘xd6 ♕c7 25.♘c4 ♘a6 26.d6 ♕c6 27.♕xa5 ♕xc4 28.d7 b6 29.d8♕+ ♗f8 30.♕xa6 ♕xa6 31.♕xb8, y las negras se rindieron. Pero se trataba de una partida de *Blitz*, por lo que no podemos extraer muchas conclusiones. Desde luego, 17...a4 parece una mala jugada, pues empuja el caballo hacia "c3", donde quedará muy bien. Los programas prefieren 17...♘b6, que parece la mejor jugada, pero si piensa usted incluir esta línea en su repertorio, entonces probablemente le gustaría saber quién tiene ventaja. El análisis directo no puede decírselo de forma fiable, si bien es posible que obtenga alguna información con un torneo entre programas.

Podemos pasar a una situación aún más extrema y considerar, por ejemplo, la posición siguiente.



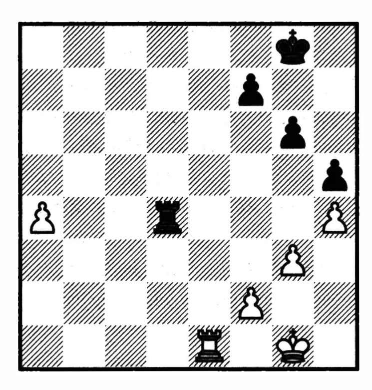
Aquí las máquinas indican lo siguiente (y no cambian mucho aunque les deje usted mucho más tiempo que diez minutos):

Deep Fritz 8 -5.26
Deep Junior 10 -4.75
Deep Shredder 10 -3.81
Deep Rybka 2.1 -2.36

El margen se encuentra en casi tres peones, pero lo que ninguno de los programas ve es que las blancas pueden forzar unas tablas inmediatas por jaque perpetuo.

Veamos un ejemplo: 1.♕h6+ ♔g8 2.♕g6+ ♔f8 3.♕f6+ ♔e8 4.♕e6+ ♔d8 5.♕d6+ ♔c8 6.♕e6+ ♔c7 7.♕e7+ ♔b6 8.♕b4+ ♔a6 9.♕c4+ ♔b7 10.♕b5+ ♔c7 11.♕e5+ ♔c6 12.♕e6+ ♔c5 13.♕e7+ ♔c4 (esta posición es la más cercana para que las negras pueden llegar a estar cerca de la victoria, pues el blanco solo dispone de un jaque que evite una interposición de dama) 14.♕c7+ ♔b3 15.♕b6+, etc.

No es difícil ver para un humano que siempre habrá un jaque al que no se puede responder interponiendo la dama, pero el ordenador no ve esto porque hay tantas casillas y jaques diferentes que una repetición de jugadas no podría ocurrir durante mucho tiempo: las tablas se encuentran más allá del horizonte del ordenador.

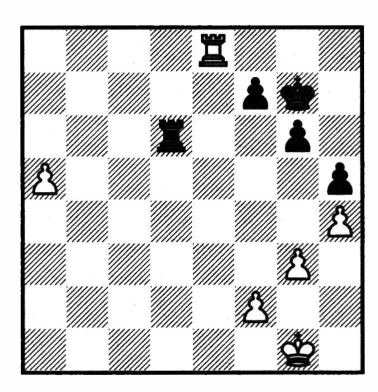


Aquí la mejor jugada es 1.♖a1, situando la torre detrás del peón pasado. Se sabe que tales posiciones están ganadas, al menos desde la famosa partida Alekhine – Capablanca, Campeonato Mundial (34ª), Buenos Aires 1927. Los módulos hicieron un buen trabajo al elegir, en el tiempo habitual de 10 minutos, y tanto *Deep Junior 10*, como *Deep Shredder* y *Deep Fritz* optaron, todos ellos, por la jugada correcta (no obstante, la versión anterior de *Deep Junior, 9,* no la encuentra). *Deep Rybka*, sin embargo, prefiere 1.♖e8+, incluso en el nivel de profundidad 30, aunque en segundo lugar propone 1.♖a1. Supongo que la mayoría de los jugadores de club tendría pocos problemas para encontrar 1.♖a1, pues la regla de situar las torres detrás de los peones pasados es muy conocida.

Sin embargo, si lo hacemos con un poco más de dificultad, entonces los programas se confunden.

Ver el diagrama siguiente

La mejor jugada en esta posición es 1.♖e1!, seguida de 2.♖a1. Las negras se verán entonces obligadas a situar su torre enfrente del peón, lo que llevará al mismo tipo de situación que en el diagrama anterior. Claro que el rey negro es aquí un poco más activo, pero eso no debería suponer una gran diferencia.



Por ejemplo: después de 1.♖e1 ♔f6 2.♖a1 ♖a6 3.♔g2 ♔e5 4.♖a4 ♔d5 5.♔f3 ♔c5 6.♔f4 ♔b5 7.♖a1 f6 (pues de otro modo, sigue ♔g5) 8.f3 ♔c4 9.g4, las blancas abrirán un camino para el rey en su flanco. Las blancas también pueden defender su peón por delante o lateralmente, pero si las negras consiguen situar su torre detrás del peón, entonces tendrán buenas posibilidades de tablas. 1.♖e1! es la única jugada para situar la torre detrás del peón, porque, por ejemplo, 1.♖e2? permite 1...♖d1+ y 2...♖a1.

Sin embargo, los programas producen los resultados que siguen, tras los habituales diez minutos:

Deep Shredder	
1.♖a8	2.37
1.♔f1	2.04
1.♖e1	2.04
Deep Junior	
1.♖a8	2.09
1.♖b8	1.72
1.♔g2	1.72
Deep Rybka	
1.♖a8	1.65
1.♖b8	1.35
1.♔g2	1.21
Deep Fritz	
1.♖e1	1.54
1.♖b8	1.19
1.♖e5	1.19

Como vemos, solo uno de los cuatro módulos encontró la jugada correcta, y dos módulos ni siquiera la incluyen entre las tres mejores.

Yo esperaría que, en la posición anterior, todos los maestros y una gran mayoría de jugadores de club encontrasen 1.♖e1!, de modo que tenemos aquí un caso en que los módulos, pese a todo su poder analítico, actúan mucho peor que un jugador humano.

Pasaremos ahora a una de las principales aplicaciones ajedrecísticas de los ordenadores, a saber, la preparación de aperturas. Este trabajo supone el uso tanto de bases de datos como de módulos. Es más fácil explicar las técnicas implicadas como ejemplo, así que consideraremos dos situaciones reales diferentes. En el primer caso, queremos analizar una posición muy aguda con la profundidad suficiente como para permitir que cualquiera pueda jugarla ante el tablero, incluso a nivel de Gran Maestro. El segundo caso supone una rápida preparación de una línea relativamente tranquila. Esto podría ser útil si, por ejemplo, está usted jugando en un Open y tiene poco tiempo para prepararse contra su oponente de turno. Los métodos aplicables en este caso también serán beneficiosos para los muchos jugadores que tienen una vida muy ocupada y no disponen de mucho tiempo que dedicar a la preparación de aperturas. Una de las quejas más habituales acerca del ajedrez es la cantidad de esfuerzo que requiere consagrar al estudio de las aperturas. El empleo eficiente de los ordenadores puede recortar drásticamente ese tiempo.

Caso de estudio nº 1: el Peón Envenenado

Supongamos que queremos o nos gustaría jugar 6.♗g5 contra la Najdorf, pero no conocemos una línea decente contra el Peón Envenenado. Se trata de un problema muy corriente, pues tanto Fischer como Kasparov han exhibido su fe, con negras, en esta variante, y aunque sus oponentes pudieron prepararse para esta línea, no descubrieron ninguna refutación. A lo largo del último medio siglo, el Peón Envenenado ha sido sometido a los más minuciosos análisis, pero eso no significa que no sea posible descubrir nuevas ideas.

En primer lugar, debemos tener claros nuestros objetivos. Dada la cantidad de análisis consagrados al Peón Envenenado, y el número de Grandes Maestros que han tratado de refutarlo sin conseguirlo, no sería razonable pensar que vamos a lograr demoler esta compleja línea de juego. Pero no nos proponemos pasar a la historia como el azote del Peón Envenenado, sino que nuestra intención es buscar medios para ganar partidas ante el tablero, lo que es una tarea indudablemente más fácil.

Lo ideal sería hallar una línea que cumpliese la mayoría (si no todas) las condiciones siguientes:

1) Que solo haya comenzado a practicarse hace poco. Los libros sobre el Peón Envenenado no aparecen todos los días, y si el oponente ha confiado en esos análisis y no los ha actualizado con acontecimientos recientes, probablemente tenga que pensar en un momento dado por su cuenta. En tal caso, dispondrá de un tiempo limitado para lidiar con una línea desconocida y puede sentirse confuso o desorientado.

2) La línea debe haber sido jugada al menos por dos Grandes Maestros, lo que nos da cierta seguridad en cuanto a que la línea en sí no es un despropósito, y justifica que tiene sentido examinarla en detalle.

3) Debería haber un suficiente número de partidas disputadas en esa línea para darnos alguna indicación acerca de las variantes críticas, y el tipo de posiciones que suelen producirse.

4) Los resultados prácticos de la línea deben ser razonables en las partidas jugadas hasta la fecha.

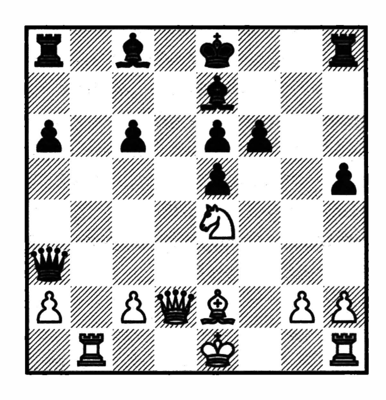
Hay otro criterio que no puede ser evaluado en esta fase, a saber, que la línea elegida no debería ser mala para las blancas. Es razonable ensayar algo nuevo que, si el oponente busca su camino a través de las complicacio-

nes, solo conduce a tablas. Sin embargo, es mucho menos razonable intentar algo nuevo con blancas que pudiese traducirse en desventaja porque, sencillamente, es un riesgo excesivo. Tampoco deberíamos esperar poder evaluar con precisión cada variante. Las posiciones en las que se sacrifica material por el ataque son difíciles de evaluar, tanto para los seres humanos como para los ordenadores. Podríamos vernos obligados a decir "parece que las blancas tienen compensación por los peones", o bien "la posición es confusa". Si la variante se produce después en una partida, es posible que nuestra preparación nos permita asestar un K.O., pero si eso no sucede no debemos descorazonarnos.

Una buena preparación a menudo garantiza un buen comienzo, pero probablemente tenga usted que jugar bien si quiere conseguir el punto entero.

Vale la pena añadir que al preparar una línea en el Peón Envenenado, no podemos basarnos en principios generales, porque vamos a tratar con variantes concretas. Sin embargo, si juega usted 6.♗g5 contra la Najdorf, no debería ser ajeno a los análisis detallados. La naturaleza de la posición también afecta a la elección de los módulos de análisis. Consume mucho tiempo utilizar varios módulos sobre la misma posición, pero también es arriesgado recurrir a uno solo, porque una mala evaluación podría crear un impresión completamente falsa de la posición. Tras alguna reflexión, decidí utilizar *Deep Junior*, que es muy fuerte en el terreno táctico, a fin de buscar tentativas de ataque interesantes para las blancas, junto con el todoterreno *Deep Rybka*, para actuar como "portavoz racional" y a modo de verificación de los vuelos de fantasía de *Deep Junior*.

Nuestro punto de partida en el análisis que sigue comienza tras los siguientes movimientos: 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4 ♕b6 8.♕d2 ♕xb2 9.♖b1 ♕a3 10.f5 ♘c6 11.fxe6 fxe6 12.♘xc6 bxc6 13.e5 dxe5 14.♗xf6 gxf6 15.♘e4 ♗e7 16.♗e2 h5



Si estuviese usted preparando un repertorio completo contra el Peón Envenenado, también debería tener en cuenta líneas como 13...♘d5 y 15...♕xa2, pero las jugadas que conducen a la posición del diagrama siempre se han considerado la línea principal de la variante. Como primer paso, procederemos a una búsqueda de la posición del diagrama en nuestra base de datos principal (*MegaBase 2006* + los TWIC) para ver qué tenemos. Esto nos da 132 partidas, que a continuación clasificamos por el Elo del jugador con blancas. Vemos inmediatamente que las 15 primeras partidas, todas salvo una fueron jugadas en los años setenta y ochenta. La única excepción es la partida Radjabov – Ye Jiangchuan, Olimpiada de Calvià 2004, en la que las blancas jugaron 17.♖f1. Los comentarios a la partida, en la *MegaBase*, dicen que "es una línea relativamente nueva". Desde luego, una rápida comprobación en uno de los libros de referencia, *The Complete Najdorf: 6.♗g5* (Batsford, 1996), de este autor, solo se mencionan las jugadas 17.♗f3, 17.c4, 17.0-0 y 17.♖b3, siendo esta última la línea principal. Si repetimos la búsqueda, después de 17.♖f1, tenemos 15 partidas, siendo la más antigua de 2003. Varios jugadores con blancas tienen un Elo en torno a 2400, de modo que, técnicamente hablando, no estamos cumpliendo el segundo requisito, pero no por mucho. Líneas muy agudas como el Peón Envenenado a menudo se juegan en ajedrez por correspondencia, de modo que vale la pena buscar en *Correspondence Database 2006* (disponible en *ChessBase*), para ver si encontramos mate-

rial adicional. En realidad, esto produjo 13 nuevas partidas, haciendo así un total de 28. La partida más antigua, de nuevo data de 2003. Esto es, desde luego, material suficiente para satisfacer el tercer criterio, y puesto que en estas 28 partidas, las blancas lograron un 64% de la puntuación, añadiremos un punto positivo al cuarto criterio. Podemos decir así que de nuestras cuatro premisas, tres están completamente satisfechas y una parcialmente, lo que nos aporta la confianza suficiente en que 17.♖f1 es una línea que merece la pena investigar. En esta fase podríamos buscar más material, por ejemplo, en *Informator* y los anuarios de *New in Chess*, pero a efectos de nuestro trabajo, podemos sentirnos satisfechos con estas 28 partidas, dos de las cuales están comentadas.

Hasta aquí hemos estado realizando un trabajo mecánico, recogiendo material. Ahora, sin embargo, debemos empezar a utilizar nuestro cerebro. A menudo, la parte más dura de la preparación de una nueva línea es la primera fase, en la que se identifican las continuaciones críticas y se desarrolla una visión general de la línea. Si realizamos un árbol de las 28 partidas, tenemos que las líneas principales fueron:

A) 17...♕xa2 (8 partidas, con un 69% de la puntuación favorable a las blancas).

B) 17...f5 18.♖b3 (3 partidas de las blancas ganaron un 67%).

C) 17...f5 18.♖f3 ♕xa2 19.♖fb3 ♕a4 (19...fxe4, 6 partidas, con 75% para las blancas) 20.♘d6+ (8 partidas, 50% para las blancas).

A partir de aquí, se diría que 17...f5 parece la línea más preocupante. Si la respuesta 18.♖b3 es buena para las blancas, entonces sus problemas habrán quedado resueltos, pero el corto número de partidas significa que no podemos confiar demasiado en un desenlace favorable. Es más probable que debamos ocuparnos de la línea C), en la que las negras disponen de dos continuaciones razonables. Hasta ahora no hemos comentado la clave de la jugada 17.♖f1. Una primera impresión es que difícilmente puede ser mejor que 17.0-0, pero hay una ventaja oculta en dejar el rey en "e1", a la que luego nos referiremos.

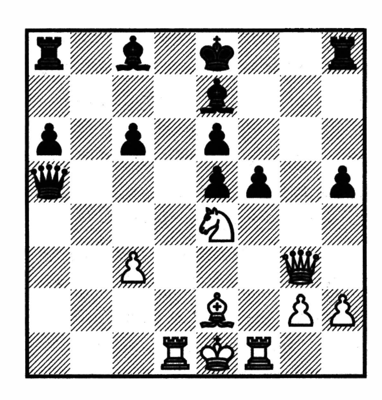
Primero deberíamos comprobar que 17...f5 y 17...♕xa2 son realmente las únicas posibilidades para las negras. Puse a trabajar a *Deep Rybka*, y unos minutos bastaron para mostrar ventaja blanca, en caso de cualquier otra jugada negra. Dada la naturaleza generalmente materialista de los programas de ordenador, ventaja blanca en una posición en que las negras tienen material extra generalmente significa buena compensación. Una posible línea es 17...♔f7 18.♖b3 ♕xa2 19.♕c3 f5 20.♕xe5 ♖h6 21.♗c4, con ataque muy fuerte de las blancas.

Ocupémonos primero de la línea A).

Línea A: 17...♕xa2

Después de 17...♕xa2 18.♖d1, *Deep Rybka* indica 18...f5 y 18...♕d5, como las únicas jugadas que no conceden ventaja a las blancas, y desde luego son las únicas planteadas en la práctica. Veamos primero 18...♕d5, jugada en tres ocasiones, incluida la partida de Radjabov que inicialmente llamó nuestra atención sobre 17.♖f1.

Tras 18...♕d5, hay una secuencia más o menos forzada: 19.♕e3 ♕a5+ 20.c3 f5 21.♕g3

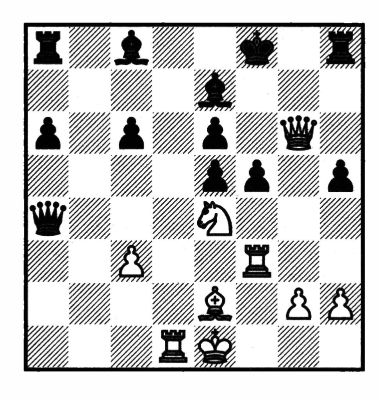


Ahora las negras pueden elegir:

1) 21...♔f7 22.♖xf5+ exf5 23.♗c4+ ♕d5, y aquí 24.♗xd5+ cxd5 25.♕xe5 ♖e8 26.♕xd5+ ♗e6 27.♘d6+ ♗xd6 28.♕xd6 ♗b3+ 29.♔f2 ♗xd1 30.♕xd1 ♔g6 condujo a una posición

prácticamente equilibrada, en la partida B. Svensson – De Firmian, Campeonato de Suecia por equipos 2004-2005, que pronto finalizó en tablas. Sin embargo, al reproducir esta partida, un módulo operando en segundo plano enseguida nos indicó una pequeña mejora: 24.♖xd5! cxd5 25.♗xd5+ ♗e6 26.♕xe5 ♗xd5 27.♕xd5+ ♔g7 28.♕e5+ ♔g8 29.♕e6+ ♔f8 30.♕xf5+ ♔g7 (30...♔e8 31.♕g6+ ♔d7 32.♕f7 ♔d8 33.c4 es similar) 31.♕e5+ ♔f7 32.♕d5+ ♔g7 33.♕b7 ♔f7 34.c4, y las blancas tienen ventaja. El material está aproximadamente igualado, pero dama y caballo blancos ocupan casillas centrales activas, mientras que el rey negro sigue estando expuesto y sus torres están mal coordinadas. Por otro lado, las blancas tienen un peligroso peón "c" pasado.

2) 21...♔f8 22.♕g6 ♕a4 (en cuanto a la alternativa 22...♖a7, véase línea 3) 23.♖f3, y ahora:

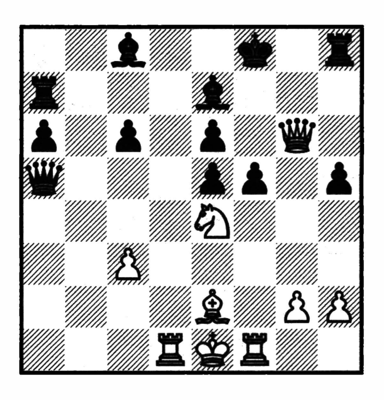


2a) 23...♕xe4 24.♖g3 ♕g4 25.♗xg4 hxg4 26.♖xg4 hxg4 27.♔e2, y las blancas ganan.

2b) 23...♖a7 24.♖g3! ♗h4 25.♘g5 ♗xg3+ 26.hxg3 ♕a5 27.♕f6+ ♔g8 28.♖d8+ ♕xd8 29.♕xd8+ ♔g7 30.♕d6, y las negras se rindieron. Radjabov – Ye Jiangchuan, Olimpiada de Calvià 2004.

2c) 23...♗h4+ 24.♖g3 ♗xg3+ 25.hxg3 ♕xd1+ 26.♗xd1 fxe4 27.♕f6+ ♔g8 28.♕d8+ ♔g7 29.♕e7+ ♔g8 30.♗c2, y las negras se rindieron. Diakov – Schima, Correspondencia 2004. La rendición del negro puede parecer prematura, pero *Deep Rybka* indica una ventaja de +3.6, lo que resulta bastante convincente.

3) 21...♖a7 22.♕g6+ ♔f8 (diagrama siguiente) lo sugieren todos los módulos como una mejora sobre las dos líneas inferiores antes indicadas (el negro también puede llegar a esta posición, con 22...♖a7, en la línea 2). No se mencionó en los comentarios de Gofshtein a la partida de Radjabov, en *MegaBase 2006*, pero es importante utilizar los módulos para que busquen mejoras para ambos bandos.



Las blancas pueden intentar:

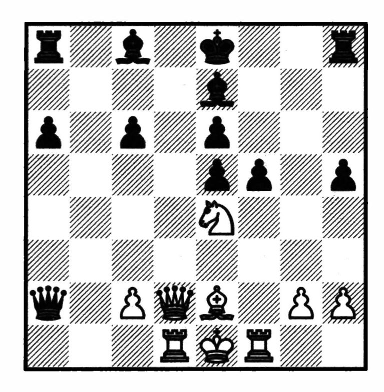
3a) 23.♗xh5 ♖xh5 24.♕xh5 ♖d7 25.♕h8+ ♔f7 26.♖xd7 ♗xd7 27.h4, con una posición difícil de evaluar. Las negras tienen una ligera ventaja material, pero su alfil de casillas blancas sigue estando bloqueado. Ambos reyes están un tanto expuestos y las blancas cuentan con un peón "h" potencialmente peligroso. Evaluaría esta posición como más o menos igualada.

3b) 23.g3!? (amenazando 24.♗c4, seguido de 25.♖xf5+) 23...♕b6 (de no ser así, las negras están sin duda peor) 24.♘d6 (24.♘g5 ♗xg5 25.♕xg5 ♖ah7 26.♖d8+ ♔f7 27.♖xh8 ♖xh8 28.♗xh5+ ♖xh5 29.♕xh5+ ♔e7 30.♕g5+ parece tablas) 24...♗xd6 25.♕f6+ ♔g8 26.♖xf5 ♖g7 (después de 26...♕g1+ 27.♔d2 ♕xd1+ 28.♗xd1 exf5 29.♕g6+ ♔f8 30.♕xd6+ ♔f7 31.♗b3+ ♔g7 32.♕xe5+, solo las blancas pueden estar mejor) 27.♖g5 ♕g1+ 28.♔d2 ♕a7 29.♖f1 ♕e7 30.♖xg7+ ♕xg7 31.♕d8+ ♗f8 32.♕xc8 ♖h6 33.♕xc6 ♖f6 34.♗xa6, con ventaja blanca en el final.

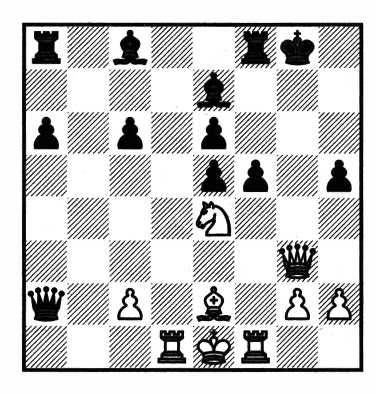
Así, 21...♖a7, aun siendo la mejor posibilidad de las negras después de 18...♕d5, no iguala del todo. Por otra parte, es fácil para las

negras equivocarse y perder rápidamente en esta línea.

La única jugada que queda por analizar en la línea A es (después de 17...♕xa2 18.♖d1) 18...f5.

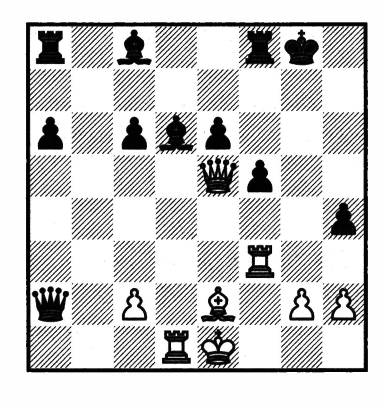


Esto solo se ha jugado en una ocasión, en una partida entre dos jugadores por correspondencia bastante flojos. Sin embargo, los jugadores por correspondencia flojos también pueden utilizar ordenadores, de modo que la partida puede ser significativa. La conclusión fue: 19.♕c3 0-0 20.♖f3 h4 21.♖g3+ hxg3 22.♕xg3+, tablas (Carroll – Ribeiro, Correspondencia 2003), que sería decepcionante para nosotros, si no encontramos una mejora para las blancas. En general, podemos aceptar líneas que finalicen en tablas, pero no si las negras solo tienen que efectuar un par de jugadas evidentes para lograrlas. En realidad, 18...f5 plantea un verdadero problema, que demuestra que no solo las líneas jugadas por Grandes Maestros son las que pueden resultar críticas. La siguiente jugada, 19.♕c3 (es claramente favorable a las negras 19.♘d6+ ♗xd6 20.♕xd6 ♕a5+ 21.♔f2 ♖a7) 19...0-0, parece prácticamente forzada, pero ahora hay varias alternativas posibles para las blancas. Tras la continuación de la partida, 20.♖f3 h4, una rápida comprobación demuestra que 21.♕xe5 fxe4 22.♖xf8+ ♗xf8 23.♕g5+ ♔h7 24.♕xh4+ ♔g7 25.♕g5+ también conduce a jaque perpetuo, mientras que en caso de 21.♗c4 ♕a3 22.♕xa3 ♗xa3 23.♖xa3 fxe4, las blancas pueden hacer tablas en el final con tres peones menos (ya que dos de ellos son fácilmente recuperables), pero no puede decirse que estén mejor. Por consiguiente, debemos concentrarnos en la jugada 20, en busca de una posible mejora. Fue *Deep Junior* el módulo que sugirió la tentativa más prometedora, 20.♕g3+.



Dado que 20...♔f7?? permite mate en una, las negras deben retirar su rey a "h7" o "h8":

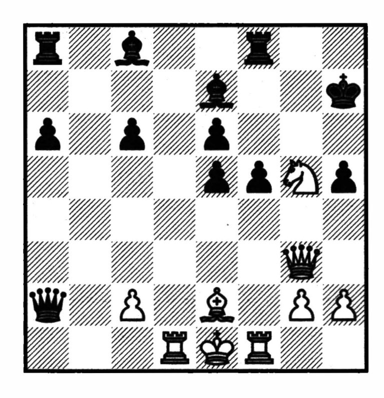
1) 20...♔h8 (esto parece torpe, pues permite a las blancas tomar el peón de "e5" con jaque, pero evita el jaque de caballo en "g5") 21.♕xe5+ ♔g8 22.♖f3 h4 (la mejor forma de evitar el jaque en "g3"; 22...♗h4+? es malo, en vista de 23.♖g3+! ♗xg3+ 24.♕xg3+ ♔h7 25.♕c7+ ♔h6 26.♕e7 ♕a5+ 27.c3 fxe4 28.♕xf8+ ♔g6, y ahora las blancas ganan con una bonita secuencia: 29.♖d3! h4 30.♖f3! ♕e5 31.♕f7+ ♔g5 32.♕g8+ ♔h6 33.♖h3, y las negras no pueden defenderse) 23.♘d6 (las blancas forzarían tablas fácilmente con 23.♖g3+, pero pueden jugar razonablemente a ganar) 23...♗xd6, y ahora:



1a) 24.Dxd6 Ta7 (24...Dxc2 25.De7 Db2 26.Dg5+ Dg7 27.Dxh4 f4 28.Txf4 Txf4 29.Dxf4 Ad7 30.Td3 es peligroso para las negras, pues su rey sigue estando expuesto) 25.Td4 Td7 26.Tg4+ Rf7 27.Txf5+ exf5 28.Ac4+ Re8, con mucha pinta de tablas.

1b) 24.Txd6 es difícil de evaluar. Las negras siguen teniendo dos peones de ventaja (y pueden tomar un tercero, si lo desean), pero su rey está expuesto y solo su dama tiene una posición activa. Sin embargo, las blancas tienen algunas amenazas inmediatas. Los diversos módulos de análisis difieren mucho en su evaluación posicional. *Deep Junior* concede a las blancas 0.4 peones de ventaja, y *Deep Rybka* mantiene un regular 0.00 a lo largo de toda la línea. Por otro lado, *Deep Fritz* incluso concede ventaja a las negras. Cuando se encuentra usted en este tipo de situación, puede que quiera resolverla mediante un análisis personal, pero esto le llevará mucho tiempo, de modo que a menudo vale la pena poner antes en marcha un torneo entre módulos (puesto que de ese modo utiliza el tiempo del ordenador, pero ahorra el suyo). Al final, puede que siga teniendo que analizar la posición por su cuenta, pero incluso si el torneo de módulos no aporta un resultado claro, a menudo le indicará cuáles son las líneas críticas. Yo puse a luchar a *Deep Rybka*, *Deep Fritz*, *Deep Junior* y *Deep Shredder* durante la noche, y el resultado fue 5 victorias para las blancas, 1 para las negras y 6 tablas. Al examinar las partidas, las negras solo intentaron dos jugadas, 24...Ta7 y 24...Dxc2. Las tres partidas que continuaron con 24...Ta7 acabaron en convincente victoria blanca, y la única línea en que el negro obtuvo resultados razonables fue la tentativa de dar jaque perpetuo con 24...Dxc2 25.Tf4 Db1+ 26.Rf2 Db6+. Ninguno de los programas se molestó en seguir jugando con blancas, pero *Deep Rybka* indicó 27.Rf1 Db1+ 28.Td1 Db8 29.Dd4, como posición más o menos igual. Podría continuar así: 29...Da7 (también es confuso 29...Ta7 30.Txh4 Tg7) 30.Dc4 Dg7 31.Txh4 Ta7 32.Td3, con posición nada clara. Esta línea concede al blanco, al menos, una opción de seguir jugando sin mucho riesgo.

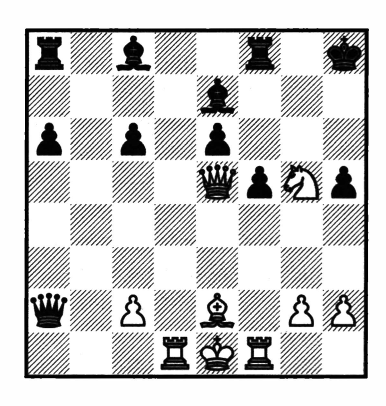
2) 20...Rh7 21.Cg5+



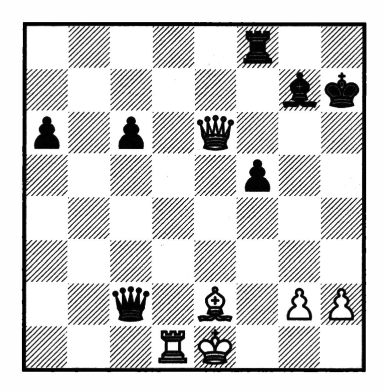
(21.Df3 Rg7, con repetición; en todas las líneas que aquí analizamos, las blancas no corren peligro de quedar peor, pues casi siempre tienen en cartera una repetición de jugadas), y ahora las negras deben tomar una decisión que, desde luego, será difícil ante el tablero:

2a) 21...Rh6? 22.Dh3 Rxg5 (22...Ab4+ 23.c3 Axc3+ 24.Dxc3 Rxg5 25.Dxe5 es mucho mejor para las blancas, a pesar de tener tres peones menos, pues el rey negro está muy expuesto) 23.Dxh5+ Rf6 24.Tf3! (si 24.Dh6+, Rf7 25.Ah5+ Rg8 26.Dg6+ Rh8 solo es tablas) 24...Td8 25.Dh6+ Rf7 26.Dh7+ Rf6 parece que fuese a desembocar en tablas, pero la sorprendente continuación 27.Tfd3! Ab4+ 28.Rf1 Txd3 29.Txd3 Da1+ (única) 30.Td1 Dxd1+ 31.Axd1 a5 32.Dh4+ Rg7 33.Ah5 Aa6+ 34.Rf2 Tg8 35.Dg3+ Rh7 36.Dxe5 concede una clara ventaja al blanco. Esta línea sería muy difícil de captar para un ordenador.

2b) 21...Rh8 22.Dxe5+, y ahora:



2b1) 22...♔g8 23.♖f3 h4 24.♕f4 ♗f6 (24...♕b2 25.c3, impidiendo que la dama se retire por la gran diagonal, parece más peligroso para las negras) 25.♕xh4 ♖a7 26.♕h6 ♕xc2 27.♘xe6 (27.♔f1 ♗xg5 28.♖g3 ♖g7 29.♖xg5 ♕b2 30.♗c4 ♖xg5 31.♕xg5+ ♕g7 32.♕e3 también parece tablas) 27...♗xe6 28.♖g3+ ♖g7 29.♖xg7+ ♗xg7 30.♕xe6+ ♔h7, con igualdad.



2b2) 22...♗f6 23.♕c5 ♖g8 24.♘e4!? ♕b2 25.c3 ♗h4+ (25...♗g7 26.♖f3 también ofrece juego suficiente por los peones) 26.g3 ♗d8 27.♕e5+ ♔h7 28.♗xh5, con una posición confusa. Las blancas siguen con un peón menos, pero el rey negro también sigue expuesto.

2c) 21...♗xg5 (la línea más segura para las negras) 22.♕xg5 ♕a5+ 23.♖d2 e4 24.♕xh5+ ♔g7 25.♕g5+ ♔h7, y no es probable que las blancas tengan más que tablas. Por ejemplo, después de 26.♖f4 ♕a1+ 27.♔f2 ♕g7, la dama negra regresa a la defensa.

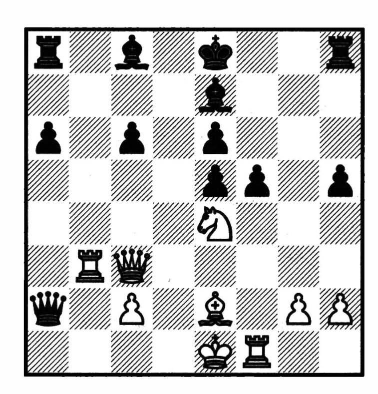
La conclusión es que en la línea A), con 17...♕xa2 18.♖d1 f5, un juego preciso por parte de las negras conduce, bien a una posición igualada, bien, en algunas líneas, a tablas forzadas. Sin embargo, las líneas que conducen a tablas no son en absoluto sencillas, y hay muchas probabilidades de que las negras se equivoquen. Así, un jugador bien preparado puede esperar tener buenas posibilidades de ganar, con blancas, contra la mayoría de los oponentes, al menos por debajo del nivel de Gran Maestro.

Pasaremos ahora a estudiar la línea B), 17...f5 18.♖b3.

Línea B: 17...f5 18.♖b3

Si esta línea resultase buena para las blancas, entonces no necesitaríamos examinar la línea C (17...f5 18.♖f3). Tras 18.♖b3, las negras solo tienen dos jugadas factibles: 18...♕a4 y 18...♕xa2, y ambas han sido planteadas en la práctica.

Primero examinaremos la jugada 18...♕xa2. Después de la más o menos forzada 19.♕c3, las negras disponen de un amplio abanico de opciones:



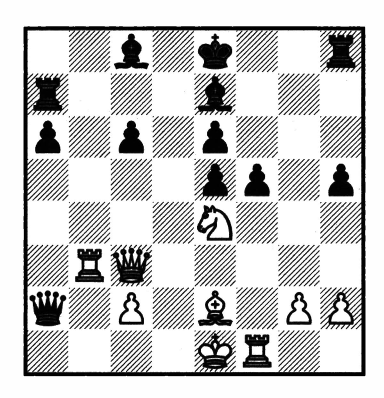
1) 19...♗d7? (esto es un error) 20.♕xe5 ♖f8 21.♗xh5+ ♔d8 se jugó en la partida Dobson Aguilar – L. Rivas, Dos Hermanas 2004. Aquí el ordenador indica que con 22.♘c3! las blancas ganan fácilmente. La partida concluyó con 22.♘d6? ♕xc2?? (22...♗f6 ofrecía posibilidades de salvar el juego) 23.♕a5++.

2) 19...♗d8? 20.♕xc6+ ♗d7 21.♘d6+ ♔e7 22.♖b7 ♗a5+ (22...♕a1+ 23.♗d1 ♗a5+ 24.♔e2 ♖ad8 25.♕c5 da un ataque muy fuerte a las blancas) 23.♔f2 ♖ad8 24.♕c5 (24.♖d1! es decisivo) 24...♕d5?? (mejores posibilidades ofrecía 24...♔f6) 25.♘xf5+ ♔f6 26.♕e7+ ♔xf5 27.♔g1+ (omitiendo mate en cuatro, con 27.♔e3+) 27...♔e4 28.♗f3+ ♔d4 29.♗xd5 exd5 30.♖d1+ ♔e4 31.♖xd7, y las negras se rindieron. Vásquez – D. Smith, Dos Hermanas 2004.

3) 19...0-0?! 20.♕g3+ ♔h8 (las blancas ganan en caso de 20...♔h7 21.♗xh5 ♖g8 22.♕h3 ♔g7 23.♖g3+ ♔f8 24.♖xg8+ ♔xg8 25.♕g3+ ♔h8 26.♕xe5+ ♔g8 27.♕g3+ ♔h8 28.♕c3+ ♔g8 29.♘f6+) 21.♕xe5+ ♔h7 22.♖g3 ♕b1+

23.♔f2 ♕b6+ 24.♔f3 concede al blanco un peligroso ataque; observe que si las negras juegan 24...fxe4+?, entonces sigue 25.♔xe4, que conduce al mate en pocas jugadas.

4) 19...♖a7, y ahora:

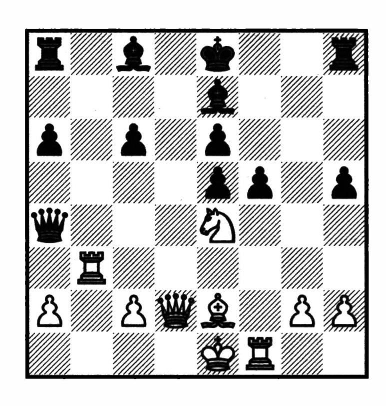


4a) 20.♗c4?! ♕a4 (no 20...0-0?, a lo que se contestaría con la sorprendente 21.♔e2! fxe4 22.♖a1 ♕xa1 23.♕xa1 ♗d6 24.♕c3, y las blancas están mucho mejor) 21.♕xe5 (21.♖b8 ♖a8 22.♖xa8 ♗b4 23.♖xc8+ ♔e7 24.♖c7+ ♔d8 es, como mínimo, igualado para las negras) 21...♖f8 22.♕b8 ♕xc4 23.♕xc8+ ♔f7 24.♖xf5+ ♔g6 25.♖xf8 ♕xe4+ 26.♔f1 ♗xf8, y las negras están ligeramente mejor.

4b) 20.♕xe5 ♖h6 (20...♖f8?! 21.♘d6+ ♗xd6 22.♕xd6 ♕a5+ 23.♔f2 ♖h7 24.♖d1 concede a las blancas un ataque muy peligroso) 21.♘c3 ♕xc2 22.♖b8 ♔f7! 23.♖xc8 ♗h4+ 24.♖f2 ♕c1+ 25.♘d1 ♖d7, con una posición totalmente confusa.

5) 19...fxe4! (lo más seguro, forzando tablas de inmediato) 20.♕xc6+ (20.♕xe5 ♖h6 21.♗xh5+ ♖xh5 22.♕xh5+ ♔d7 23.♕e5 ♕xc2 24.♕d4+ ♗d6 25.♕g7+ ♗e7 también es jaque perpetuo) 20...♔d8 21.♗c4 (es otra línea de tablas 21.♔f2 ♖f8+ 22.♗f3 ♗g5 23.♖d1+ ♔e7 24.♕c5+ ♔e8) 21...♕xc2 22.♕b6+ ♔e8, y las blancas no tienen nada mejor que el jaque perpetuo.

Puesto que el camino de las negras hacia las tablas es relativamente estrecho, vale la pena proseguir nuestro análisis de la línea B) y examinar la alternativa 18...♕a4.



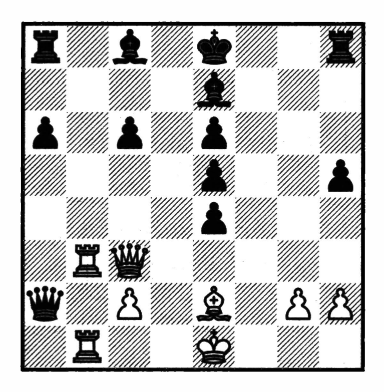
Aquí el juego es más forzado: 19.♘d6+ ♗xd6 (19...♔f8 20.♗c4 es peligroso para las negras, ya que 20...c5 21.♘xf5 exf5 22.♕d5 ♕e8 23.♕xa8 concede a las blancas una clara ventaja, mientras que 20...a5 21.♖ff3 ♕xa2 22.♘xc8 ♖xc8 23.♗xe6 ♗b4 24.♖fc3! resulta sorprendentemente ganador para las blancas) 20.♕xd6 ♕a5+ (trasladando la dama a "d5" con ganancia de tiempo; 20...♕e4 21.♖ff3 h4 22.♔f1 ♔f7 23.♖b4 ♕xc2 24.♕xe5 es demasiado lento y muy bueno para las blancas) 21.♔f2 (21.c3?! ♕d5 22.♕c7 ♗d7 23.c4 ♕d4 24.♖d3 ♖c8 25.♕b7 ♕h4+ 26.g3 ♕e7 parece bueno para las negras) 21...♕d5 (21...♖a7 22.♗c4 impide que la dama negra ocupe "d5", y es peligroso para las negras), y ahora la partida Normal – Blanco Gramajo, Correspondencia 2004, continuó así: 22.♕c7 ♕d4+ 23.♔e1 (23.♔g3 0-0 parece indigesto para las blancas) 23...♗d7 24.♖d3 ♖c8! 25.♕a5 ♕h4+ 26.♖f2 e4 27.♖h3 ♕f6 28.♗xh5+ ♖xh5! 29.♖xh5 ♕a1+ 30.♔e2 c5 31.♕xa6 ♕c3 (las negras han asumido la iniciativa y las blancas no tienen escapatoria) 32.♖h3 ♕xc2+ 33.♔e3 ♕c3+ 34.♔e2 ♕b2+, y las blancas se rindieron. El ordenador confirma que la última fase de esta partida fue convincente, desde el punto de vista de las negras, de ahí que las blancas debiesen haber jugado 22.♖d1 ♕xd6 23.♖xd6 ♔e7 24.♖xc6 ♗d7 25.♖xa6 ♖xa6 26.♗xa6 ♖a8 27.♖b6, y este final, con el mismo material, seguramente es tablas.

La conclusión acerca de la línea B (17...f5 18.♖b3) es que las negras tienen dos continua-

ciones satisfactorias: 18...Dxa2 19.Dc3 fxe4, con tablas forzadas, y 18...Da4, que debería conducir a un final igualado. La línea 18...Da4 es especialmente carente de perspectivas para las blancas, pues hay pocas posibilidades de que las negras se equivoquen. Por consiguiente, no tenemos más remedio que pasar a la línea C (17...f5 18.Tf3), con la esperanza de que ofrezca mejores perspectivas a las blancas.

Línea C: 17...f5 18.Tf3

Después de 17...f5 18.Tf3 Dxa2 19.Tfb3, las negras pueden elegir entre 19...fxe4 y 19...Da4. Empecemos por 19...fxe4 20.Dc3.

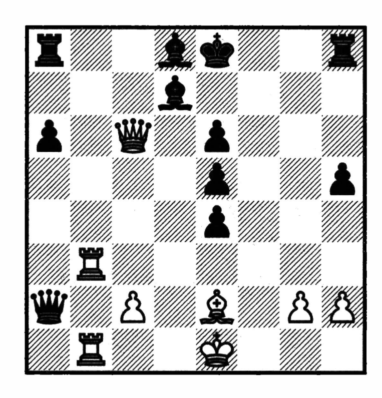


Las negras pueden intentar:

1) 20...0-0? 21.Ta1 Ab4 22.Txb4 Dd5 (las negras tienen tres peones de ventaja, pero su rey expuesto, una pésima estructura de peones y piezas pasivas constituyen compensación más que suficiente para las blancas) 23.Dg3+ Rh7 (23...Rh8 24.De3 Tf4 25.Td1 también es muy bueno para las blancas, Hebels – Faber, Correspondencia 2003, que concluyó así: 25...Da5 26.c3 Dc7 27.Txe4 Txe4 28.Dxe4 Ad7 29.Td3 Tg8 30.Th3, y las negras se rindieron) 24.Axh5 Tf6 (24...Ta7 25.Ag6+ Rh8 26.Txe4 Tg7 27.Th4+ Rg8 28.Tg4 Td8 29.De3 también es favorable a las blancas) 25.Dh4! Dc5 26.Af3+ Rg7 27.Txe4, y la ventaja posicional de las blancas (piezas más activas, rey más seguro y mejor estructura de peones) compensan sobradamente el peón extra de las negras.

2) 20...Ah4+ (interpolar este jaque no significa una gran diferencia; compárese con la línea 3) 21.g3 Ad8 22.Dxc6+ Ad7 23.Dxe4 Re7 24.Td1 Da4 25.Tb4 Aa5, tablas. Hebels – Blanco Gramajo, Correspondencia 2004. Después de 26.Dh4+ Re8 27.Axh5+ Txh5 28.Dxh5+ Re7 29.Dh7+ Rd8 30.Dh8+ Re7, las blancas están obligadas a dar jaque perpetuo.

3) 20...Ad8 21.Dxc6+ (es mucho mejor para las negras 21.Rf1 0-0+ 22.Rg1 Da5, mientras que 21.Ta1 Aa5 22.Dxa5 Dxa5+ 23.Txa5 Re7 24.Txe5 a5 25.Txe4 Ad7 concede ventaja a las negras en el final) 21...Ad7 (no 21...Re7? 22.Dxa8 Dxc2 23.Da7+ Ad7 24.Tb7 Aa5+ 25.Rf1 Td8 26.Td1 Ad2 27.Tc7 Tf8+ 28.Rg1 Ae3+ 29.Dxe3 Dxc7 30.Dg5+, y las negras se rindieron, Ibraev – Kokarev, San Petersburgo 2003), y ahora:



3a) 22.Dxa8 Dxc2 23.Dxa6 0-0 (23...Dc5 es prácticamente igualado) 24.Tg3+ Rh8 25.Td1 Ae7 26.Dc4 Da4, tablas. Clowes – Czukor, Correspondencia 2004. Después de 27.Dxa4 Axa4 28.Axh5, la posición es de tablas claras.

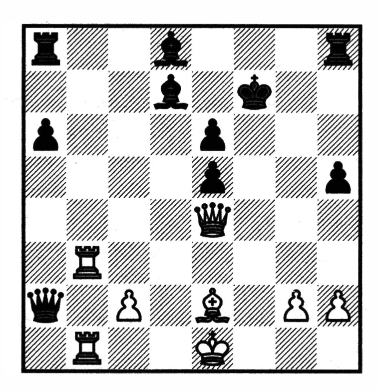
3b) 22.Dxe4, y ahora:

3b1) 22...Rf7 conduce a una última ramificación:

Ver el diagrama siguiente

3b11) 23.Rf1 Tc8 24.Td1 Ac6 25.Dxe5 Dxc2 26.Td7+ (26.Tbd3 se contesta con 26...Af6! 27.Axh5+ Txh5 28.Dxh5+ Rf8, y las negras están mejor) 26...Axd7 27.Tf3+ Re7 28.Dg7+ Rd6 29.Dd4+, y las negras no

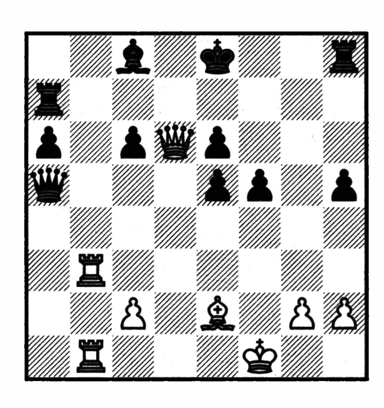
tienen nada mejr que acceder al jaque perpetuo.



3b12) 23.♖d1 ♕a4 (después de 23...♕a5+ 24.♔f1 ♖a7 25.♖f3+ ♗f6 26.♕e3 e4 27.♕xa7 exf3 28.♖xd7+ ♔e8 29.♗xf3 ♕b5+ 30.♖d3, los alfiles de distinto color conceden posibilidades de ataque) 24.♖f3+ ♔e7 (24...♗f6 25.♕xe5 ♕h4+ 26.g3 ♔g6 27.gxh4 ♗xe5 28.♖xd7 ♖ad8 29.♗d3+ ♔h6 30.♖a7 debería ser tablas, pero las blancas conservan cierta presión, debido a la desagradable posición del rey negro) 25.♖xd7+ ♕xd7 26.♕xe5 ♕d5 (después de 26...♖g8 27.♕c5+ ♕d6 28.♖f7+ ♔xf7 29.♕xd6 ♖g5 30.♗c4 ♖g6 31.♕f4+ ♖f6 32.♕e5, las negras se enfrentan a una difícil tarea defensiva) 27.♕g7+ ♔d6 28.♖d3 ♗a5+ 29.♔d1, y las blancas están ligeramente mejor, aunque las negras deberían poder hacer tablas.

3b2) 22...♔e7 es una ruta más segura hacia las tablas: 23.♖d1 ♕a4 24.♖b4 ♗a5 25.♕h4+ ♔e8 26.♗xh5+ ♖xh5 27.♕xh5+ ♔e7, tablas. Carroll – Diakov, Correspondencia 2004. Una variante que es análoga a la línea 2).

Ahora pasaremos a la línea 19...♕a4. Después de 20.♘d6+ (si 20.c4, fxe4 21.♕c3 c5 22.♕xe5 ♕a5+ 23.♔d1 ♖f8 24.♕xe4 ♖a7, las negras rechazaron el ataque blanco en la partida Siugirov – Zhao Nan, Campeonato Mundial sub 12, Iraklion 2004) 20...♗xd6 21.♕xd6 ♕a5+ (pierde en el acto 21...♕e4?, debido a 22.♖b7, como en la partida Fernández Siles – Gamundi Salamanca, Albacete 2004) 22.♔f1 ♖a7!



Jugada única para el negro. Tanto 22...♕d5? 23.♕c7 ♕d7 24.♕xe5 ♖h7 25.♖g3!, como 22...♔f7? 23.♖b7+! ♔g6 24.♕e7 son ganadoras para las blancas. Hemos llegado a una posición crítica. Las blancas tienen tres peones menos, pero el rey negro sigue en el centro. Los principios generales sirven aquí de poca ayuda, y debemos examinar líneas concretas para evaluar la posición.

1) 23.♖b8 ♔f7, y ahora las blancas deben jugar con precisión:

1a) 24.♕xc6? (esto permite a las negras consolidarse) 24...♖c7 25.♕d6 ♖d7 26.♕c6 ♕c7 27.♕a4 ♖d4 28.♕a3 h4 29.h3 ♖g8 30.♕f3 ♖f4, y las blancas se rindieron. Vásquez – A. Kosteniuk, Dos Hermanas 2004.

1b) 24.♗xh5+? ♔f6 25.♕d3 ♕d5 26.♕e3 ♖ah7 27.♗f3 e4 28.♖d1 ♕e5, con posición ganadora para las negras. Schuermans – Van Beers, Westerlo 2004.

1c) 24.♗c4! (el ordenador halla esta mejora en solo un par de minutos) 24...♕c7 (24...♔g7 25.♗xe6 ♕c7 transpone) 25.♗xe6+ ♔g7 26.♖1b7! (esta espectacular jugada fuerza las tablas) 26...♖xb7 27.♖xb7 ♕xb7 28.♕xe5+ ♔g6 29.♕xf5+ ♔g7 30.♕g5+, con jaque perpetuo.

2) 23.♕xc6+ ♔f7 (23...♔e7 24.♖g3 ♔f6 25.♗xh5 ♖g7 26.♖xg7 ♔xg7 27.♖b8 ♕d8 28.h3 concede buen juego a las blancas por el peón y parece más o menos equilibrado) 24.♗xh5+ ♖xh5 25.♕xc8 ♖xh2 26.♔g1 ♖h6 27.♖g3 ♖g6 28.♖xg6 ♔xg6 29.♕xe6+ ♔g5 30.♕g8+ ♔f6 31.♖b8, con tablas forzadas.

3) 23.♖b6 ♕d5 24.♕b8 ♕d7 25.♕xe5 0-0

26.♖6b3 h4 27.♗c4 ♕f7 (o bien 27...a5 28.♖h3 ♕e7 29.♖b8 ♕c7, tablas, Clowes – Lebedev, Correspondencia 2003, lo que parece una decisión justa, pues 30.♗xe6+ ♗xe6 31.♕xe6+ ♔g7 32.♖xf8 ♕f4+ 33.♔e2 ♕g4+ 34.♖f3 ♔xf8 35.h3 ♕xg2+ 36.♖f2 ♕g7 37.♖xf5+ ♖f7 38.♕c8+ ♔e7 es tablas) 28.♖h3 ♕f6 29.♕xf6 ♖xf6 30.♖b8 ♖c7 31.♗xa6 ♖f8, tablas. Clowes – Craciunescu, Correspondencia 2004.

Así pues, todos los caminos conducen a tablas a partir de la posición del diagrama anterior. Hemos completado ahora nuestro análisis de 17.♖f1. Las conclusiones son:

1) Las blancas no corren peligro de quedar peor.

2) Con juego preciso, las negras pueden hacer tablas o alcanzar una posición igualada, pero aunque disponen de varios caminos para conseguirlo, ninguno de ellos es demasiado evidente.

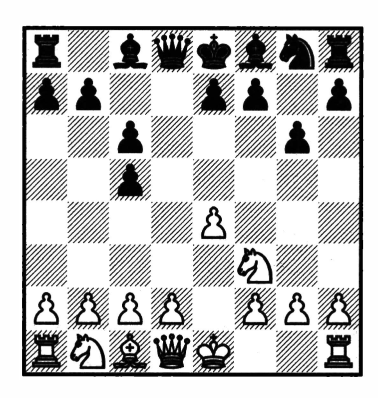
3) Si las negras se equivocan, pueden quedar muy pronto en una mala (o incluso perdida) posición.

Que uno considere 17.♖f1 una buena idea es cuestión de gustos. Probablemente no sea mejor que las líneas habituales del Peón Envenenado (la mayoría de las cuales se consideran aproximadamente igualadas), pero el hecho de que sea territorio relativamente desconocido significa que tendrá usted más probabilidades de tener éxito que con líneas más conocidas (naturalmente, puede no ser así ¡si su oponente ha leído también este libro!). Hemos profundizado de forma considerable en 17.♖f1, y yo diría que el análisis anterior es lo bastante consistente como para enfrentarse a cualquier jugador incluso a nivel de un Gran Maestro de fuerza media. En cualquier caso, hay un límite en cuanto a lo que uno pueda recordar, de ahí que seguir profundizando tendría muy poco valor práctico.

Sin embargo, el análisis anterior es importante no solo por su valor en sí, sino porque pone de manifiesto cómo jugadores incluso de fuerza modesta pueden utilizar los ordenadores para examinar líneas de aperturas de contenido táctico con una considerable profundidad, y preparar unos análisis que deben tener éxito en la competición. Las mismas técnicas (rastreo de material, utilización de distintos módulos, torneos con módulos, etc.) pueden aplicarse a muchas líneas agudas de apertura. Al elaborar gradualmente las líneas agudas de su repertorio, es posible crear un arsenal de peligrosas ideas que pueden ser almacenadas en su ordenador, listas para una revisión instantánea, antes de una partida importante.

Caso de estudio nº 2: la Siciliana Rossolimo con 3...g6

En nuestro primer caso de estudio, hemos asumido el papel de un jugador que quiere prepararse minuciosamente para una variante aguda de apertura. Ahora examinaremos una situación diferente, la de un jugador que quiere prepararse para una tranquila línea de apertura, con muy pocas secuencias agudas. Por otra parte, este jugador no dispone de mucho tiempo y no quiere invertir más de un par de horas en esa labor. La línea que vamos a examinar es una de las principales continuaciones de la Siciliana Rossolimo, y nuestra posición de partida comienza tras 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.♗xc6 dxc6 (4...bxc6 es una alternativa menos popular, pero importante; sin embargo, no la consideraremos aquí).



Nuestro objetivo es muy diferente del que nos propusimos en el primer caso de estudio. Esta línea es relativamente tranquila y posicional, y contiene muy pocas variantes forza-

das. A fin de jugarla bien, debemos entender los planes generales para ambas partes y decidir qué circunstancias favorecen un determinado plan. Esto puede respaldarse con un número limitado de variantes concretas en las líneas más populares. Si estuviésemos preparándonos de verdad para una partida real, podría ser útil consultar algunos libros sobre la Variante Rossolimo. Un buen libro describirá los planes generales antes mencionados y nos permitirán ahorrar el tiempo que nos llevaría comprenderlo por nuestra propia cuenta. Sin embargo, para este caso de estudio solo utilizaremos nuestra base de datos. Tal vez sorprenda a los lectores descubrir lo lejos que puede llegarse utilizando solo la base y cierta inteligencia general ajedrecística. Para interpretar los principios generales que rigen en una línea particular se requiere un ejercicio de considerable capacidad ajedrecística. Esta vez no podremos confiar tanto en el ordenador y tendremos que exprimir más nuestro cerebro.

Como en el primer caso de estudio, debemos evitar ser excesivamente ambiciosos, porque una línea tranquila como ésta no tiene por qué producir demasiada ventaja ante un buen juego del rival. En lugar de buscar una mínima ventaja teórica en cada línea, es más importante entender los principios generales y disponer de un repertorio sencillo y fácil de recordar, con posibilidades de ventaja, a la vez que evita los riesgos.

El primer paso es proceder a una búsqueda en nuestra principal base de datos, partir de la posición inicial (diagrama anterior). Eso nos da 2.469 partidas. Puede obtener una cifra algo distinta, según la versión de *ChessBase* que tenga usted instalada. *ChessBase 7* tiene un duendecillo que hace que la función de búsqueda por posición también incluya la posición con colores invertidos, de modo que si utiliza esa versión, se encontrará con un puñado de partidas que empiezan con 1.c4 e5 2.♘c3 ♗b4 3.g3 ♗xc3 4.dxc3 ♘f6. Estas partidas anómalas solo representan un porcentaje mínimo del total y tenemos la opción de ignorarlas. Con tantas partidas, no podemos esperar examinarlas todas y cada una, como hicimos en el primer caso de estudio. Debemos recurrir, por el contrario, a un enfoque más amplio, basado en la estadística. Como hemos dicho antes, el enfoque estadístico tiene sus peligros. Solo porque una jugada se haya empleado más que otra (o porque tiene un mejor porcentaje) no significa que sea mejor. Sin embargo, en una línea tranquila como ésta, un mejor resultado estadístico, basado en una amplia muestra de partidas, debería significar algo, aunque los resultados estadísticos deben interpretarse siempre con precaución.

¿Qué nos dice nuestro sentido común acerca de la posición que se produce tras 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.♗xc6 dxc6? Como en muchas otras aperturas (la Variante del Cambio en la Ruy López, la Francesa Winawer), un jugador ha entregado un alfil por un caballo, a fin de doblar los peones "c" de su rival. Sin embargo, el parecido finaliza aquí. En la Ruy López/Cambio, por ejemplo, las blancas tratan de cambiar damas y explotar su saludable mayoría del flanco de rey. En el diagrama, sin embargo, el peón negro se encuentra en "c5" (en lugar de en "e5") y, por consiguiente, el avance d4 solo serviría para desdoblar los peones "c" negros. Esto se diría que representa una considerable ventaja para las negras, en relación con la Española del Cambio. La desventaja compensatoria es que la jugada ...g6 indica que las negras quieren hacer ...♗g7, y esto dejará débil el peón de "c5". Así, las blancas pueden contar con ganar un tiempo tras ♗e3. Si el plan de las blancas no es jugar en función de un final, ¿cuál es su plan? Los posibles planes candidatos son:

1) Asumiendo que las negras enrocarán corto, jugar 0-0-0 y buscar un ataque en el flanco de rey.

2) Jugar 0-0 y tratar de explotar el peón débil de "c5" con ♗e3, a3 y b4, presionando en el flanco de dama.

3) Jugar 0-0 y buscar juego en el centro o flanco de rey, a base de ♘h2 y f4, tal vez en combinación con ♘g4 y ♗h6.

Aquí es útil reproducir varias partidas de Grandes Maestros en la línea, con idea de hacerse con una impresión de qué planes son los más favorables a las blancas. Si lo hace, re-

sultará evidente que la tendencia actual entre los mejores jugadores es optar por el tercero de los planes mencionados. En consecuencia, lo adoptaremos como nuestro plan principal para las blancas, si las negras se desarrollan dentro de las líneas normales. Sin embargo, no deberíamos olvidar las otras ideas, pues podrían resultar importantes si las negras adoptan un plan diferente de desarrollo. En particular, quizá tenga sentido diferir el enroque para ambos bandos. A las blancas puede convenirles mantener abierta la posibilidad del primer plan, mientras que las negras pueden tratar de postergar que su rey se convierta en un objetivo.

Si tomamos las casi 2.500 partidas con la posición del diagrama y construimos un árbol con ellas, como antes se ha explicado, entonces tendremos un fácil acceso a las estadísticas de la línea. En la posición del diagrama, 5.d3 es, con mucho, la jugada más popular para las blancas, y fue empleada en más del 50% de las partidas. También produjo el mejor porcentaje de puntuación (61%) de todas las líneas principales de las blancas y, por otra parte, el promedio Elo de los jugadores que la emplearon es de 2.388, más alto que ninguna de las alternativas. Cuando todo apunta en la misma dirección y la muestra de partidas es amplia, podemos tener más confianza en el método estadístico, de modo que añadiremos 5.d3 a nuestro repertorio. En más del 90% de las partidas con 5.d3, las negras optaron por la jugada natural 5...♗g7, pero debemos observar también que a 5...♗g4 se respondió normalmente 6.♘bd2 ♗g7 7.h3 ♗xf3 8.♘xf3 (8.♕xf3 también ha puntuado bien, tratando de llevar el caballo a "c4", pero parece menos lógico que la captura de caballo), con un porcentaje de puntuación muy bueno para las blancas. Esto no es sorprendente, pues las negras renuncian a su baza principal (los dos alfiles), sin obtener nada a cambio.

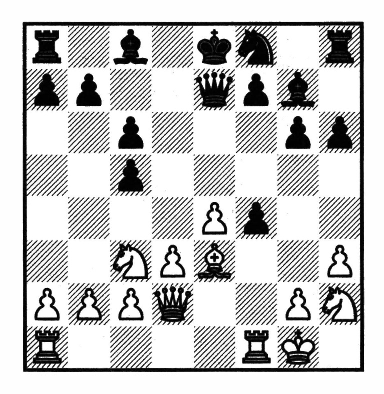
Después de 5...♗g7, de nuevo encontramos que la jugada más popular con diferencia (6.h3) también es la que mejor porcentaje de puntuación tiene, con el promedio Elo más elevado de los jugadores con blancas. También se ha hecho con frecuencia 6.♘c3, pero las negras puntuaron razonablemente bien tras la respuesta 6...♗g4. Podemos ver aquí cierta lógica, por cuanto las blancas han comprometido su caballo por "c3" y ya no pueden responder a ...♗g4 con ♘bd2 y h3, retomando de caballo en "f3". Si las blancas planean seguir con ♘h2 y f4, entonces h3 es esencial en cualquier caso, de modo que tiene sentido jugarlo ahora e impedir, de paso, ...♗g4.

Con 6.h3 llegamos, finalmente, a una ramificación significativa. 6...♘f6 ha sido, con mucho, la jugada más popular, pero también se han hecho 6...e5 y 6...b6. Hay posibilidades de transposición entre estas tres jugadas, pero echemos un primer vistazo a 6...♘f6. Continuando de la misma forma, podemos derivar rápidamente las líneas principales:

6...♘f6 7.♘c3, y ahora:

1) 7...♘d7 8.♗e3 e5 (8...0-0 9.♕d2 ♖e8 10.♗h6 ♗h8 11.h4 es una línea en la que tiene perfecto sentido para las blancas pasar a un ataque directo, a pesar de la pérdida de tiempo invertida en jugar h3 y luego h4. El 95% obtenido por las blancas en esta posición habla a las claras de que jugar demasiado pronto ...♘d7 y ...0-0 expone al rey negro a un virulento ataque) 9.♕d2, y ahora:

1a) 9...h6 10.0-0 ♕e7 11.♘h2 (es esencial jugar f4 antes de que las negras completen la maniobra restrictiva ...♘f8-e6) 11...♘f8 12.f4 exf4.



Ahora tenemos una opción problemática en cuanto a qué captura añadir a nuestro repertorio. 13.♗xf4 se ha hecho en 13 ocasiones por parte de jugadores con un promedio Elo

de 2.492 y conseguido un 85% de la puntuación, mientras que 13.♖xf4 se ha jugado en 48 ocasiones, por parte de jugadores con un promedio Elo de 2.450, con un porcentaje del 65%. ¿Debemos dar preferencia a la muestra más amplia, 13.♖xf4, o al mejor porcentaje de puntuación de 13.♗xf4? La elección es entre 13.♖xf4 ♘e6 14.♖f2 ♘d4 15.♖af1 ♗e6 16.♘g4 y 13.♗xf4 ♘e6 14.♗g3. En realidad, las dos líneas parecen tentadoras para las blancas y, en cualquier caso, pueden estar satisfechas con la posición que han logrado. Sin embargo, yo me inclinaría por la captura de alfil, porque después de 13.♗xf4 ♘e6 14.♗g3 ♕g5 (14...♘d4 15.♖ae1 0-0 16.e5, seguido de ♘e4, también es bueno para las blancas) 15.♕e1 ♘d4 16.♕f2 0-0 17.♗d6 ♗xh3 18.♗f4 ♕xg2+ 19.♕xg2 ♗xg2 20.♔xg2 ♘xc2 21.♖ad1, la pieza blanca vale más que los tres peones, puesto que los peones negros aún están muy atrás.

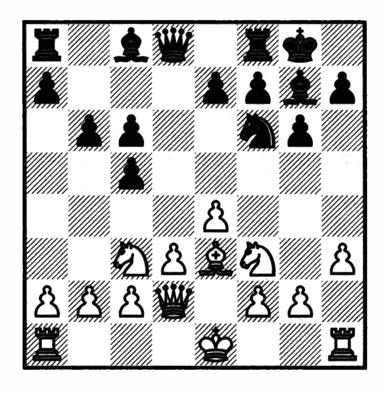
1b) 9...♕e7 10.♗h6 f6 (10...♗xh6 11.♕xh6 f6 12.♘h4! permite a las blancas preparar f4 con ganancia de tiempo, pues las negras deben afrontar la amenaza ♘xg6; después de 12...♘f8 13.0-0 ♗e6 14.f4, la posición de las blancas parece prometedora, pues tienen una fuerte presión sobre la columna "f") 11.♗xg7 ♕xg7 12.♕e3 (una jugada útil, que despeja "d2" para el caballo con ganancia de tiempo, pues las negras deben defender el peón de "c5" para liberar a su propio caballo) 12...♕e7 13.♘d2 (aquí el caballo está más centralizado que en "h2" y podría llegar, más tarde, a "c4") 13...♘f8 14.f4, y una vez más, esta jugada llega justo a tiempo. La estructura resultante (dos peones centrales contra ninguno, y sin alfiles de casillas negras) casi siempre es favorable a las blancas, puesto que tienen posibilidades activas sobre la columna "f", mientras que las negras carecen de un plan evidente.

2) 7...0-0 (en esta línea las negras tratan de evitar ...♘d7) 8.♗e3 b6 (8...♘d7 transpone a la línea 1) 9.♕d2.

Ver el diagrama siguiente

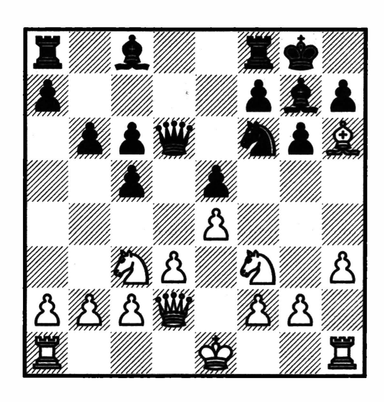
Y ahora:

2a) 9...♖e8 10.♗h6 ♗h8 11.♘g5 (la inmediata 11.0-0-0, seguida de h4, también parece prometedora) 11...e5 12.0-0-0 ♘d7 13.h4, con peligroso ataque de las blancas. Esta línea es otra advertencia para las negras de que no deben jugar demasiado pasivamente, pues en tal caso las blancas podrían lanzar un ataque directo a su rey.



2b) 9...♘e8 (esta maniobra es demasiado lenta cuando las blancas siguen pudiendo enrocar largo) 10.0-0-0 ♘c7 11.♗h6 ♘e6 12.h4 y, de nuevo, las blancas tienen un ataque automático.

2c) 9...e5 (esta jugada tiene mucho sentido; las negras quieren desarrollarse rápidamente, sin mover su caballo de "f6", desde donde ayuda a defender su enroque) 10.♗h6 ♕d6, llegándose a una posición clave en la que las blancas disponen de varias posibilidades.



Las líneas principales de las blancas aquí son: 11.0-0-0 (32 partidas, 50%, promedio Elo 2.540), 11.♗xg7 (23 partidas, 48%, Elo pro-

medio 2424), 11.0-0 (16 partidas, 59%, Elo promedio 2.391), 11.g4 (14 partidas, 65%, Elo promedio 2.513) y 11.♘h2 (9 partidas, 83%, Elo promedio 2.498). Aquí estamos refiriéndonos ya a pocas partidas, lo que convierte a las deducciones estadísticas en poco fiables. Así, es de especial importancia respaldar nuestro trabajo con análisis personales. Desde luego, parece ilógico jugar 11.♗xg7, pues sea cual fuere el plan que elijan las blancas, no hay necesidad de efectuar este cambio tan pronto. Si examinamos 11.0-0-0, la continuación más frecuente es 11...a5 12.♘h2, lo que quizá constituya un argumento a favor de 11.♘h2, pues las blancas prosiguen con su plan sin comprometerse con el enroque largo. Sin embargo, en esta fase el estilo juega un papel, porque, a excepción de 11.♗xg7, todas las jugadas anteriores tienen su lógica. Un jugador directo de ataque preferiría 11.0-0-0 o 11.g4, mientras que otro de estilo más prudente se inclinaría por 11.0-0 o 11.♘h2. Elegiremos 11.♘h2, porque encaja en muchas de las líneas que hemos incluido en nuestro repertorio, que incluían la jugada ♘h2. Si puede repetir jugadas e ideas en diferentes líneas, eso supondrá un alivio para su memoria y menos posibilidades de que se confunda.

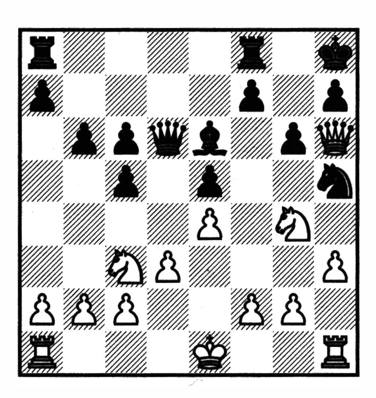
Los resultados de las negras después de 11.♘h2 han sido bastante pobres. La réplica que se ha jugado más a menudo (aunque solo haya sido tres veces) y que ha puntuado mejor es 11...♘h5. Una partida entre jugadores de alto nivel (blancas: 2.670; negras: 2.504) siguió este camino, y vale la pena examinar la continuación para hacernos con algunas ideas acerca del tipo de posiciones que podrían resultar de esta variante.

Ver el diagrama siguiente

La dama blanca ocupa un puesto agresivo, pero sus demás piezas no están realmente colaborando con ella. Si las blancas no emprenden acciones rápidas, las negras podrán consolidar.

12.♘g4 ♗e6 13.♗xg7 ♔xg7 14.♕h6+ ♔h8 15.f4?! exf4 16.e5 ♕d4 17.0-0-0

Un interesante sacrificio de peón porque, al haber avanzado el peón a "e5", las blancas han creado posibilidades como ♘e4, seguido de ♘g5, o situar un caballo en "f6".

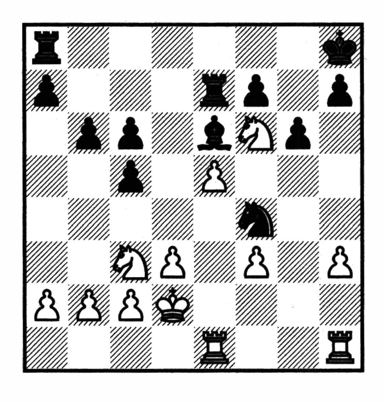


V. Malajov – M. Prusikin
Bad Wiessee 2002

17...f3?!

Creo que las negras deberían haberse aferrado al peón, haciendo 17...f5 18.exf6 ♘xf6 19.♖he1 ♘xg4 20.hxg4 ♗g8, en cuyo caso las blancas pueden forzar tablas con 21.♖e7 ♖fe8 22.♖b7 ♖eb8, etc., pero no está claro que puedan jugar mejor. Después, por ejemplo, de 21.g5 ♖ae8 22.♘e4 ♕g7 23.♕h4 ♖f5, la posición es muy complicada.

18.gxf3 ♕f4+ 19.♕xf4 ♘xf4 20.♔d2 ♖fe8 21.♘f6 ♖e7 22.♖de1

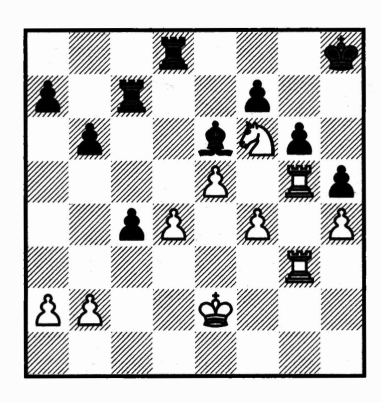


Con la devolución del peón, las negras han conseguido cambiar damas, pero el fuerte caballo de "f6" concede ventaja a las blancas.

22...♖d8 23.♖e4 ♘d5 24.♘cxd5 ♗xd5 25.♖e3 ♗e6 26.h4 h5 27.f4 ♗f5 28.♖g1

Permitiendo así que las negras liquiden sus peones "c" doblados, pero a cambio las blancas ganan tiempo.

28...c4 29.♖g5 cxd3 30.cxd3 c5 31.♔e2 ♖c7 32.♖eg3 c4 33.d4 ♗e6



Esta jugada permite una peligrosa tentativa de ruptura. Una defensa más sólida era 33...♖c6

34.d5!? ♗xd5?

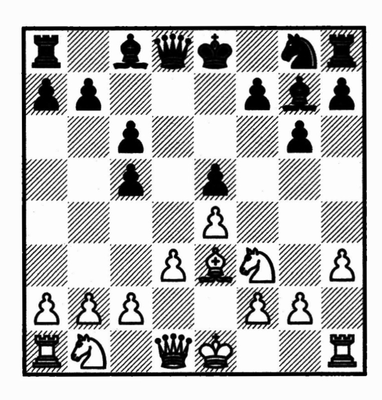
Después de esto, las blancas penetran y ganan con autoridad. La única esperanza era 34...c3! 35.♖xc3 (en caso de 35.bxc3 ♗xd5 36.f5, las negras pueden defenderse con 36...♗c4+ 37.♔e1 ♗d3; la clave de la preliminar ...c3 era evacuar la casilla "c4", habilitando así esta defensa) 35...♖xc3 36.bxc3 ♗xd5 37.f5 ♗xa2 38.fxg6 (38.e6 fxe6 39.fxg6 ♔g7 40.♘xh5+ ♔h6 41.♘f4 ♔g7 debería permitir a las negras defenderse) 38...fxg6 39.♖xg6 ♗c4+, y las negras conservan buenas posibilidades de tablas.

35.f5 c3 36.fxg6 fxg6 37.♖xg6 ♗c4+ 38.♔e1

Las negras se rindieron.

Para concluir nuestra preparación, debemos ahora ocuparnos de las alternativas de las negras en la sexta jugada, concretamente, 6...b6 y 6...e5. Nuestro análisis de la línea principal nos resultará muy útil al ocuparnos de líneas marginales, pues ya tenemos una idea general de la estrategia de las blancas.

Después de 6...e5, las blancas pueden adoptar diversos planes. Hay un argumento a favor de pasar a uno de los planes antes mencionados, a saber, a3 y b4, pero queremos que las cosas sigan siendo simples, adoptando el mismo tipo de estrategia básica que en las variantes anteriores. La principal diferencia es que las blancas no han comprometido la posición de su caballo dama, y esto les concede opciones adicionales. Las blancas juegan 7.♗e3, y ahora:



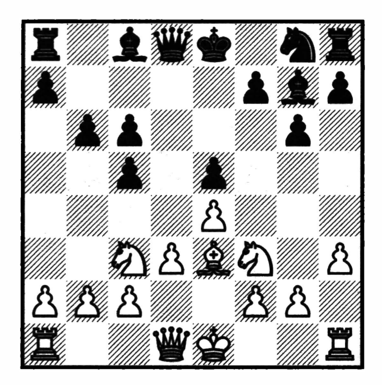
1) 7...♕d6 es dudoso aquí, porque tras 8.♘bd2, el caballo blanco llegará a "c4" con ganancia de tiempo.

2) 7...b6 traspone a la línea 6...b6, que a continuación se analiza.

3) 7...♕e7 (la línea principal) 8.♕d2 ♘f6 9.♗h6 0-0 10.♗xg7 ♔xg7 11.♕c3 (las piezas blancas intercambian papeles: la dama llega a "c3" para presionar sobre "e5", mientras que el caballo de "b1" jugará a "d2" y "c4") 11...♖e8 12.♘bd2 ♘d7 13.0-0 f6 14.♘h2 (el plan conocido, que en esta posición es especialmente desagradable para las negras, porque las blancas presionarán tanto sobre la columna "f" como sobre la gran diagonal de casillas oscuras) 14...♘f8 15.f4, y las blancas están mejor.

La última posibilidad para las negras, 6...b6, no se juega muy a menudo, lo que es sorprendente, pues es una de las jugadas más flexibles para su bando que, en especial, puede desarrollar su caballo rey por "f6", "h6" o (tras ...e5) "e7". Con solo 116 partidas con las que trabajar, no es fácil detectar la línea más prometedora para las blancas. Por consiguiente, nos atendremos a nuestro plan

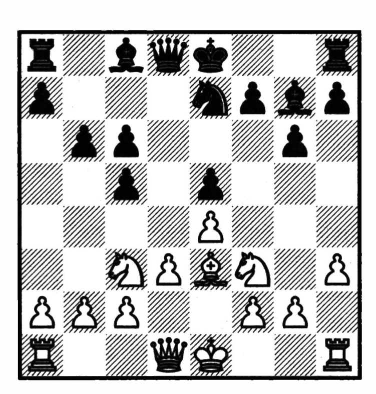
habitual, aun reconociendo que la teoría de 6...b6 no está bien desarrollada y que seguramente tengamos que pensar por nuestra cuenta en fase temprana. Continuamos con 7.♘c3 e5 8.♗e3, y ahora:



1) 8...♘f6 es una tentativa por transponer a líneas antes consideradas, pero el blanco puede responder con 9.♘xe5 ♘xe4 10.♕f3!

2) 8...f6 (las negras planean desarrollarse con ...♗e6, manteniendo por el momento el caballo en "g8", para impedir ♗h6) 9.a3 (el plan ♘h2 y f4 es ahora menos prometedor, porque las negras ya han apoyado su peón de "e5" con ...f6), y es difícil para el negro impedir b4, tras lo cual puede lamentar no disponer de la jugada ...♘d7 para defender su flanco de dama. Note que 9...a5 no impide b4 por mucho tiempo, pues tras 10.♘a4! (el blanco no debería permitir ...a4), seguido de 11.0-0, las blancas pueden avanzar su peón "b".

3) 8...♘e7.



Ahora seguiremos una partida que es un buen ejemplo de la estrategia blanca, con juego en el flanco de dama. Observe que el caballo negro de "e7" no está bien situado para apoyar a los peones del ala de dama, de modo que el plan a3 y b4 es aquí más efectivo que en caso de ...♘f6, que permite a las negras jugar ...♘d7.

S. Rublevsky – S. Iskusnij
Semifinal del Campeonato de Rusia
Tomsk 2004

9.0-0

Una jugada lógica, que prepara a3 y b4. Cuando las blancas deciden jugar en el flanco de dama, pueden prescindir de ♕d2, de modo que es lógico enrocar antes.

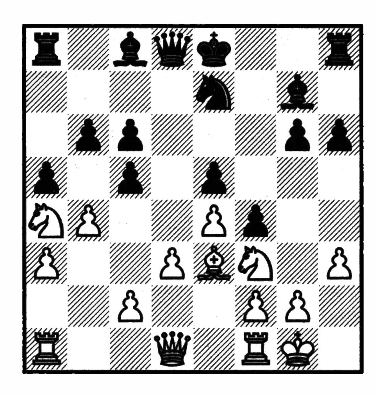
9...h6 10.a3 a5?!

Esto retrasa, pero no impide b4, y debilita el flanco de dama negro. Es preferible la simple 10...0-0.

11.♘a4!

La misma idea que en la línea 2) anterior. Las blancas deben impedir ...a4.

11...f5 12.b4 f4



Este avance de peón en el flanco de rey puede parecer aterrador, pero por el momento hay pocas piezas que apoyen a los peones, de modo que pasará algún tiempo antes de que las negras puedan crear amenazas serias en el flanco de rey.

13.♗d2 cxb4 14.axb4 axb4 15.♗xb4 c5 16.♗c3

Las blancas han abierto líneas en el flanco

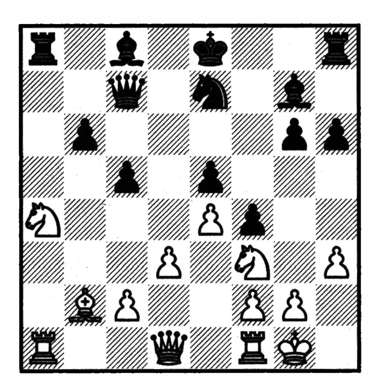
de dama y ejercen una incómoda presión sobre el peón de "e5".

16...♕c7

Si 16...♘c6, existe la fuerte réplica 17.♕b1.

17.♗b2!?

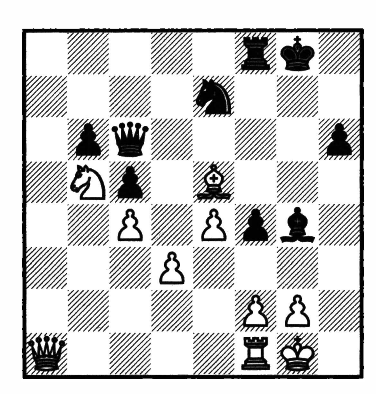
Las blancas preparan c4, seguido del traslado de caballo a "d5". Este plan algo lento resulta efectivo, pues las negras carecen de genuino contrajuego.



17...0-0 18.c4 g5 19.♘c3 ♖xa1 20.♕xa1 g4

Esto pierde un peón, pero incluso tras 20...♘g6 21.♘d5 ♕d6 22.♖b1 g4 23.hxg4 ♗xg4 24.♗c3, las negras tienen una posición miserable, puesto que su peón de "b6" no tardará en sucumbir.

21.♘b5 ♕c6 22.hxg4 ♗xg4 23.♘xe5 ♗xe5 24.♗xe5



La pérdida de su único peón central ha expuesto al rey de las negras. Enfrentadas a una posición estratégicamente desesperada, tratan de crear amenazas en el flanco de rey. Sin embargo, las blancas, con un cuidadoso juego, lo mantienen todo bajo control.

24...f3 25.♗d6 fxg2 26.♖e1 ♖f3 27.♗xe7 ♕g6 28.♗d6 ♕h5 29.♗h2 ♕h4 30.♕a2 ♖xd3 31.♖a1 ♗d7 32.♕b2 ♔h7 33.♕e5 ♖f3 34.♖a2 ♖f7 35.♘d6 ♖e7 36.♘f5 ♖xe5 37.♘xh4 ♖xe4 38.♖a7 ♖d4 39.♘f3

Las negras se rindieron.

Estos dos ejemplos deberían constituir un buen ejemplo de la forma en que los ordenadores pueden ayudar en la preparación de aperturas.

Ajedrez por Internet

No he mencionado aún las opciones de jugar ajedrez *online*. Los principales sitios para jugadores serios son el servidor *ChessBase*, al que puede accederse en www.playchess.com, y el ICC (www.chessclub.com). Sin embargo, en cifras, Yahoo! (www.yahoo.com) probablemente esté a la cabeza, aunque hay sitios separados en la mayoría de los países. Un rápido vistazo en el momento en que escribo estas líneas (mediodía, tiempo europeo) revela que hay 3.774 jugadores en Yahoo!, 2.496 en el servidor de *ChessBase* y 1.150 en el *Internet Chess Club*. Aunque *Yahoo*! tiene actualmente más jugadores, el servidor de *ChessBase* parece que está ganando rápidamente terreno. Por otra parte, en general, en Yahoo! los jugadores son muy flojos, de modo que la mayoría de los lectores de este libro seguramente encontrará más atractivo jugar en *ChessBase* o en el *Internet Chess Club**.

A diferencia de Yahoo!, que es libre, para acceder a los otros dos sitios tendrá que pagar una cuota, aunque la forma de pago difiere. El *Internet Chess Club* opera sobre la base de una suscripción regular. Puede tener una prueba de 7 días, y luego suscribirse por cualquier período, desde un mes a tres años. El acceso al servidor es a través de un software propio, que debe descargar. Un año de suscripción cuesta actualmente unos 60 dólares USA.

---

* *N.d.E. Internautas hispanohablantes pueden jugar en el excelente portal buho21.com.*

El acceso al servidor de *ChessBase* también es por software propio, aunque muchos productos *ChessBase*, como *Fritz*, permiten acceder al servidor. Puede tener una prueba de 30 días gratis, después de la cual es posible seguir jugando como "invitado" (con derechos limitados), o bien adquirir un año de suscripción, que cuesta unos 31 dólares. Si adquiere *Fritz*, entonces dispone de un año de acceso libre al servidor de *ChessBase*, libre de costo.

Como ambos sitios ofrecen un período de prueba gratis, no hay razón por la que no deba intentarlo y decidir cuál le gusta más. Muchos jugadores practican en ambos. Si decide usted jugar *online*, debería saber que ambos sitios ofrecen la posibilidad de *chatear*. Esto abre la puerta a un lenguaje abusivo y, en ocasiones, obsceno, aunque este tipo de conducta es inusual. Si se permite el acceso a los jóvenes a un sitio de ajedrez *online*, debe ser consciente de que hay algunos peligros de ese tipo, como en cualquier otro sitio que permite *chatear*.

En cuanto a qué puede hacer en estos sitios, la actividad más popular, con diferencia, es el *Blitz* (ajedrez rápido, con cinco minutos de tiempo, o menos, por jugador). Es un entretenimiento moderado, pero puede resultar adictivo. Ambos sitios ofrecen una serie de otras posibilidades, como conferencias *online* y retransmisión de torneos importantes en directo. El servidor de *ChessBase* tiene alguna cobertura de vídeo, mientras que en el *Internet Chess Club* hay una próspera actividad didáctica *online*. Quizá por razones de edad, debo admitir que aunque disfruto de algunas partidas de *Blitz online*, la otra modalidad de ajedrez *online* que practico es la de contemplar en directo los torneos importantes. Cuando era joven, para enterarme de la mayoría de las noticias debía esperar la llegada de una revista mensual de ajedrez. Solo los acontecimientos más importantes (como los matches por el Campeonato del Mundo) aparecían diariamente en los periódicos. Pero poder seguir los acontecimientos de ajedrez en todo el mundo, jugada a jugada, sigue pareciéndome mágico, además de ser muy instructivo. Las neuronas pueden ejercitarse, tratando de adivinar la siguiente jugada (sin ayuda de ordenador), y si tiene algún ídolo, seguir sus partidas en directo puede ser una fuente de inspiración. El aumento de la actividad *online* ha llevado el ajedrez a una nueva dimensión, sin ningún aspecto negativo.

6 Literatura ajedrecística

La producción de libros de ajedrez tiene una larga historia, y en décadas recientes la publicación de literatura ajedrecística ha crecido enormemente. A pesar de la proliferación de productos electrónicos, parece que cada vez se publican más y más libros de ajedrez. El apoyo a tantos nuevos títulos debe suponer, por fuerza, que existe una considerable demanda de los mismos. ¿A qué se debe esa demanda? Creo que en la inmensa mayoría de los casos, la compra de libros de ajedrez se basa en la esperanza de que un buen libro mejore el juego propio. Si quiere impulsar su Elo, un modo de lograrlo es hacerse con los servicios de un entrenador personal experimentado (antes de que nadie piense que me hago publicidad, ¡debo advertir que yo no entreno!). Sin embargo, y en razón del costo o de la disponibilidad, puede que ésta no sea una opción para muchos jugadores. Incluso aunque cuente con los servicios de un entrenador, seguirá necesitando el tipo de información detallada que solo un libro puede aportarle. No obstante, comprar un libro de ajedrez no significa que el conocimiento ajedrecístico se incorporará a su cerebro por arte de magia. Este capítulo trata de la utilización de la literatura ajedrecística para mejorar su propio juego.

Yo mismo estoy implicado en la industria editorial de ajedrez, como autor y director de Gambit Publications. En este capítulo me referiré a cierto número de libros concretos. Me he esforzado por hacer que mis comentarios sean objetivos, pero hoy día es deseable revelar cualquier posible conflicto de intereses, de modo que así lo hago aquí. Cuando he citado un libro, he convertido cualquier notación descriptiva en algebraica, pero por lo demás no he alterado lo más mínimo el texto.

Cómo elegir un libro

Ya he comentado antes (véase página 54) hasta cierto punto los libros de aperturas. Los libros de aperturas son un caso especial, por cuanto si juega usted una apertura y aparece un nuevo libro importante sobre la misma, está prácticamente obligado a comprar ese libro, aunque solo sea porque sus oponentes pueden tenerlo. Comprar y estudiar libros de aperturas forma parte del "entrenamiento general" que debe llevar a cabo un jugador de ajedrez, lo mismo que el mantenimiento de su coche forma parte de tener un coche. En el capítulo anterior hemos visto cómo gran parte de la preparación de aperturas puede realizarse con ayuda de una base de datos y un programa de juego. Pero, naturalmente, es mejor y más rápido que alguien haga ese trabajo por usted y lo escriba en un libro. En general, el trabajo realizado por uno mismo con una base de datos probablemente sea más útil que un mal libro de aperturas. Pero un buen libro sobre aperturas puede abrirle nuevas perspectivas y aportarle unas ideas que tal vez usted nunca llegase a descubrir por sí solo. Mucha gente piensa que la razón principal para comprar un libro de aperturas es utilizar las novedades rompedoras que pueda contener. Sin embargo, la lógica sugiere que las posibilidades de que esa novedad pueda plantearse en una de sus partidas son remotas. Creo que la principal razón para comprar un libro sobre aperturas es que ofrezca un buen panorama de la apertura, y que explique ideas y planes generales. En las aperturas agudas, tales comentarios generales deberían ser respaldados con análisis concretos, pero el exceso de análisis

puede ser nocivo, o menos beneficioso de lo que muchos creen, ya que, después de todo, ¿cuántos análisis sería usted capaz de recordar?

Para elegir un buen libro sobre aperturas, compruebe que su autor haya jugado él mismo la apertura, pues alguien que tenga experiencia práctica con la apertura sin duda será más consciente de los órdenes de jugadas y sutilezas, evaluaciones dudosas e ideas interesantes aún no contrastadas. En general, es una ventaja que su autor sea un jugador destacado, pero éste es un factor menos importante de lo que se pudiera suponer. Por supuesto, a cualquiera le gustaría que todos los libros de ajedrez fuesen escritos por Supergrandes Maestros, pero tales jugadores suelen estar demasiado ocupados en amasar dinero como para interesarse por la normalmente escasa retribución que supone escribir un libro de ajedrez. Así, muchos libros sobre aperturas están escritos por autores poco conocidos. En tal caso, una buena idea es seguir la trayectoria del autor. Un jugador de nivel no demasiado alto que escribe bien y es capaz de expresar claramente las ideas puede ser más útil que un GM de primera fila que carece de talento para escribir. En su columna sobre reseña de libros de *New in Chess*, el GM Matthew Sadler escribió lo siguiente acerca del libro *The Slav*, de Graham Burgess (Gambit, 2001): "En última instancia, no estoy interesado en saber lo que un jugador de un Elo en torno a 2300, armado de una base de datos y *Fritz*, piensa acerca de determinada apertura... ". Esto es pura arrogancia. En el capítulo anterior, vimos cómo era posible llevar a cabo una buena preparación de aperturas utilizando precisamente esas herramientas. Nadie pretende que *The Slav* sea uno de los grandes libros de aperturas de nuestro tiempo, pero en tanto que un informe sobre el estado teórico de la Eslava, en el momento de su publicación, fue, sin duda, un buen trabajo.

Los libros sobre otras fases del juego son variables en sus tentativas. Hay muchos libros del tipo de autosuperación, mientras que otros, sobre todo los que se ocupan del final, son más bien trabajos de referencia. Sin embargo, sigue estando vigente el mismo principio general: la trayectoria del autor y su fuerza de juego son factores importantes, mientras que las recomendaciones personales también suelen ser un buen indicativo.

Lamentablemente, las reseñas de libros de ajedrez en revistas y sitios web no suelen ser muy fiables. Una buena reseña debería explicar la intención del autor, evaluar si ha tenido o no éxito en la empresa, y describir cómo puede beneficiarse del libro el lector. Sin embargo, con demasiada frecuencia las reseñas de libros no logran estos objetivos. Algunos autores de reseñas consideran que tan pronto como localizan un error en un libro y lo señalan, ya han cumplido con su tarea. Otros se dejan llevar claramente por sus preferencias en cuanto al tipo de libro que les gusta y son incapaces de ponerse en el lugar de los lectores que no comparten sus prejuicios. El resultado es como criticar un libro sobre la Grünfeld sobre la base de que el crítico preferiría un libro sobre la India del Rey. Otros escriben más acerca de ellos mismos que sobre los libros que se supone están comentando. Una de las cosas que los reseñadores de libros rara vez mencionan es si un libro representa una buena inversión, aunque a ellos no les haya costado nada su ejemplar.

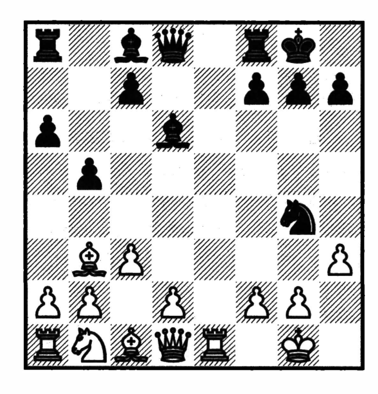
Estoy de acuerdo en que reseñar libros de ajedrez no es tarea fácil. A menudo, el reseñador solo percibe como retribución por sus esfuerzos ese ejemplar gratis del libro que comenta, y los libros sobre aperturas plantean mayores dificultades, por cuanto a menos que el crítico sea un experto en la apertura concreta, puede resultar difícil distinguir un buen libro de otro malo. Sin embargo, los reseñadores de libros tienen la responsabilidad de dejar a un lado sus preferencias personales y ofrecer una visión objetiva del libro. Las principales víctimas de las malas reseñas no son los editores, que normalmente publican libros suficientes como para neutralizar eventuales reveses, sino los autores. Si usted ha trabajado duro en un libro durante 18 meses y de pronto el libro es descalificado por alguien a quien, sencillamente, no le gusta ese tipo de libro, es improbable que vuelva usted a escribir otro.

Hoy día las revistas de ajedrez no son los únicos medios en que aparecen reseñas de libros. Algunas librerías de venta *online*, como Amazon, ofrecen a los lectores la posibilidad de acceder a "reseñas de compradores" y conceden estrellas o calificaciones a un libro determinado. Este podría parecer un buen sitio para conocer una opinión objetiva, pero debido a que casi no hay restricción en cuanto a quién concede las calificaciones, el sistema es fácil de manipular. La mayoría de las evaluaciones de libros se basa en un pequeño número de reseñas, de modo que ensalzar tu propio libro o denostar el de un rival entra dentro de lo posible, con unas cuantas reseñas. Me apresuro a añadir que yo nunca he sometido una reseña a Amazon, ni tampoco he animado a nadie que lo haga a mi favor.

Errores

"Los errores están ahí, agazapados, esperando a que alguien los cometa", escribió Tartakower, en una de las pocas citas de ajedrez que ha recibido el reconocimiento fuera del mundo del ajedrez. Tartakower hablaba del juego ante el tablero, pero lo mismo podría haberse referido a comentar libros de ajedrez. Restringiré mi cobertura a errores solo ajedrecísticos, dejando los errores de tipo histórico a merced del nada amable juicio de los historiadores.

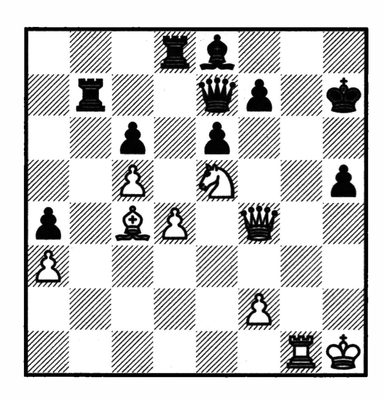
La primera aclaración es que no solo los jugadores flojos cometen errores analíticos.



J. R. Capablanca – F. Marshall
Nueva York 1918

El diagrama anterior refleja una de las posiciones más famosas de todos los tiempos. Aquí, Capablanca escribe en *My chess career* (Bell, 1920) que "el caballo no puede tomarse, debido a 14.hxg4 ♕h4 15.♕f3 ♕h2+ 16.♔f1 ♗xg4 17.♕xg4 ♕h1+ 18.♔e2 ♖ae8+, ganando". Lamentablemente no gana, a causa de 19.♗e6!, y son las blancas quienes ganan. Tenemos aquí el caso de un fenómeno que parece afectar ocasionalmente a los más fuertes jugadores. Capablanca consideró, como es obvio, que 14.hxg4 era malo, y confiando en su intuición realizó una jugada diferente, y correcta. Sin embargo, cuando se trata de aportar una variante concreta en apoyo de su intuición, es como si no quisiera molestarse en aportar una línea convincente. La refutación de 14.hxg4 ♕h4 15.♕f3 es 15...♗xh2+! 16.♔f1 ♗xg4 17.♕e4 ♗f4! 18.g3 ♕h2 19.gxf4 ♗h3+ 20.♔e2 ♖fe8, y una vez que la dama cae, la continua iniciativa de las negras, junto con su peón pasado "h", debería decidir la lucha.

Tampoco Alekhine estuvo exento de tales errores.



A. Alekhine – L. Asztalos
Kecskemet 1927

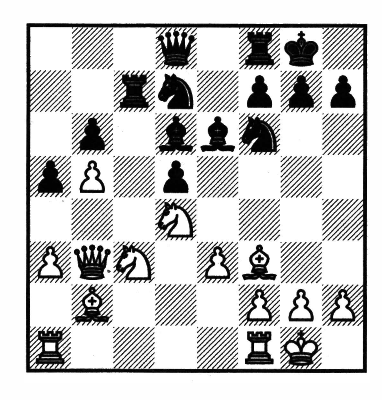
Esta posición se produjo en una de las numerosas partidas en que Alekhine ganó un premio de brillantez. Aquí jugó **42.♘xf7**, y Asztalos se rindió. En *Mis mejores partidas de ajedrez 1924-1937*, Alekhine escribe: "¡Solo así! Si ahora 42...♕xf7, entonces

43.♗d3+ ♕g6 44.♗xg6+ ♗xg6 45.♖xg6! ♔xg6 46.♕e4+ ♔g7 47.♕e5+!, y las negras, tras algunos jaques más, pierden inevitablemente una de sus torres". Sin embargo, y como señaló Vukovic en *The art of attack in chess* (Pergamon, 1965, reeditado por Everyman, 1998), las negras comienzan con 47...♔g6 y responden a nuevos jaques situando su rey en "g6" o "g7", de forma que no pierden en absoluto una torre. Incluso es dudoso que las blancas puedan ganar. Vukovic precisa que "45.♕f6! ♖g8 46.♕xe6 es mejor y gana, aunque las blancas tienen una ardua tarea por delante", pero la línea que más le gusta es 42.♕g3 ♕f8 43.♕h4 f6 44.♗d3+ ♔h8 45.♗g6. No veo ningún problema especial para que las blancas ganen en la variante 45.♕f6 y, en realidad, ambas líneas de Vukovic son igual de efectivas. Sin embargo, la forma más eficaz de ganar es con la sorprendente 42.♘f3!, que da mate con rapidez, pues no hay una defensa contra la amenaza 43.♘g5+ ♔h8 44.♘xf7+, seguido de 45.♕h6+.

Sospecho que si Asztalos hubiese seguido jugando, Alekhine habría tenido mucho más cuidado en analizar 45.♖xg6 que cuando escribió sus comentarios. Alekhine sabía perfectamente bien que tenía una posición ganadora, pero carecía de la motivación necesaria para ofrecer una línea convincente a jugadores menos versados.

Puesto que ni siquiera los campeones mundiales están libres de errores analíticos, ¿cómo debemos reaccionar cuando descubrimos alguno en un libro de ajedrez? Sería deseable que no hubiese tales errores, pero pocas cosas creadas por el ser humano son perfectas, y los libros de ajedrez no son una excepción. Autores y editores deberían trabajar para reducir el número de errores a su mínima expresión, pero es inevitable que algunos se deslicen en el texto. Esta es la razón por la que es deshonesto que algunos reseñadores de libros se regocijen en señalar un solo error analítico, pues no es el hecho de ese solo error lo que es importante, sino cuantos se encuentran en el libro. Si hubiese errores clamorosos en cada página, entonces habría razones suficientes para condenar un libro por su negligente análisis. Los libros escritos en la era preinformática tienden a contener más errores que los libros contemporáneos, aunque algunos publicados en la actualidad hacen que me pregunte si sus autores se han molestado lo más mínimo en comprobarlos con ayuda de ordenadores.

Uno de los aspectos más extraordinarios de la literatura ajedrecística es la forma en que se perpetúan los errores analíticos. Parece que hubiese partidas y posiciones que han penetrado de forma tan profunda en el subconsciente ajedrecístico que la duda nunca hubiese podido entrar en la mente de sus autores. Este fenómeno se encuentra tan expandido que vale la pena aportar algunos ejemplos.



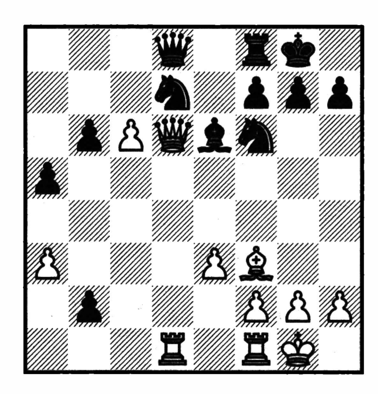
J. R. Capablanca – D. Janowski
San Sebastián 1911

Esta posición está tomada de una famosa partida, ganada por Capablanca en su primer torneo estelar. Las blancas jugaron aquí **17.♖fd1**, y después de **17...♘e5 18.♗e2 ♕e7 19.♖ac1 ♖fc8**, las negras igualaron por completo. Más tarde, las negras consiguieron una posición ganadora, pero cometieron un grave error y acabaron perdiendo. El punto crucial acerca de la continuación de la partida es que el caballo negro llegue a "e5", desde donde no solo impide a las blancas ocupar "c6", sino que también dispone de la opción de saltar a "c4" en un momento dado. El propio comentario de Capablanca en *My chess career* es éste: "No podía jugar ♘xd5 ni ♘c6, como de-

mostrará un detallado análisis, pues perdería una pieza en ambos casos". De esta opinión se han hecho eco otros comentaristas. *From Steinitz to Fischer*, de Euwe (Sahovski Informator, 1976) indica "17.♘c6? ♖xc6 18.bxc6 d4 -+", mientras que en *Mis geniales predecesores* (primer volumen), de Kasparov, se indica: "Como puede comprobarse fácilmente, 17.♘xd5? y 17.♘c6? pierden material", lo que es muy similar al comentario de Capablanca.

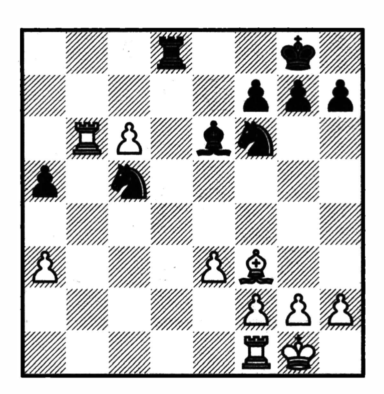
Con tres campeones del mundo proclamando que 17.♘c6 pierde material, uno tiene tendencia a creerlo, sobre todo porque en su introducción, Kasparov afirma que las partidas de su libro han sido estudiadas "bajo el microscopio de los más sofisticados programas analíticos de ordenador". Tal vez se fue la corriente mientras trabajaba en la partida Capablanca – Janowski, porque 17.♘c6 no solo no pierde material, sino que, casi con absoluta certeza, es la jugada más fuerte, y concede ventaja a las blancas. Por cierto que esto supone que muchas de las notas precedentes en las fuentes anteriores parezcan inapropiadas, puesto que critican el juego blanco que conduce a la posición del diagrama.

Después de 17.♘c6, la línea crítica es 17...♖xc6 (transpone 17...d4 18.♕d1 ♖xc6 19.bxc6) 18.bxc6 d4 (18...♘e5 19.♘e2 ♘xf3+ 20.gxf3 d4 21.♕a4 dxe3 22.fxe3 deja a las negras con juego insuficiente por la calidad) 19.♕d1! (la jugada clave, clavando el peón de "d4", por el alfil indefenso de "d6") 19...dxc3 20.♕xd6 cxb2 21.♖ad1, y ahora:



1) 21...♗f5 22.cxd7 b1♕ 23.♖xb1 ♗xb1 24.♖xb1 ♕xd7, y después de tomar en "b6", las blancas tienen un peón extra y ventaja posicional.

2) 21...b1♕ 22.♖xb1 ♘c5 23.♕xd8 ♖xd8 24.♖xb6 es muy malo para las negras.



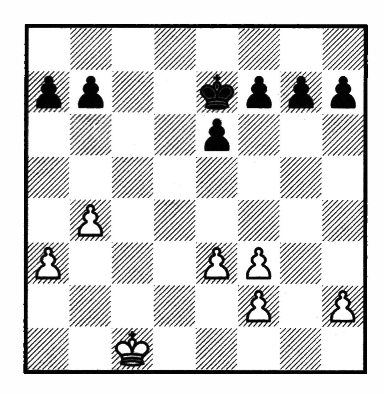
Las blancas tienen una torre y dos peones contra dos caballos, en una posición en la que los caballos no disponen de casillas estables útiles. Después, por ejemplo, de 24...♔f8 25.♖c1 ♘ce4 26.c7 ♖c8 27.♗e2 ♘d5 28.♖bc6 ♘e7 29.♖6c2, las negras tienen serias dificultades.

De esto se deduce que las negras no pueden ganar material, después de 17.♘c6. Dado que mover la dama pierde el peón de "d5", la única verdadera opción es 17...♘c5 18.♕d1. Sin embargo, esto es mucho mejor para las blancas que la partida. Su caballo no puede ser desalojado fácilmente de "c6", mientras que el caballo negro de "d7" se ha visto obligado a jugar a la casilla inferior "c5". Después de 18...♕d7 19.g3, las negras sufren una desagradable presión y, antes o después, seguramente se verán obligadas a entregar la calidad en "c6".

A menudo hay un factor psicológico en estos casos de lo que uno llamaría "omisiones en serie". Aquí, ocupar con un caballo un puesto avanzado en la sexta fila es, obviamente, una fuerte jugada, siempre y cuando no pierda material. Por lógica, un jugador de la fuerza de Capablanca debe haberla visto y rechazado por alguna razón concreta. Presiento que esa

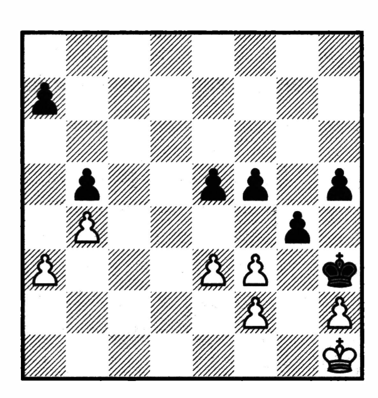
razón es de índole psicológica, lo mismo que en los confusos comentarios respecto a la convicción de que 17.♘c6 debía ser mala.

He aquí otro caso, en un famoso final.

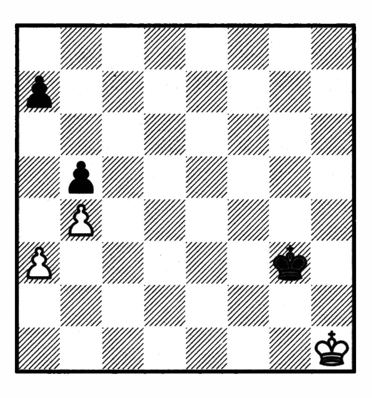


E. Cohn – A. Rubinstein
San Petersburgo 1909

En *Finales de peones*, Averbaj y Maizelis (Batsford, 1974) escriben: "Las blancas tienen peones fracturados en el ala de rey y peones avanzados y debilitados en la de dama. El plan estratégico de las negras para explotar estas debilidades es muy instructivo: atacar el peón 'h', atando el rey blanco a su defensa, luego forzar el cambio de todos los peones en el flanco de rey, después de lo cual capturar los restantes peones débiles blancos con su rey". La partida continuó así: **25...♔f6 26.♔d2 ♔g5 27.♔e2 ♔h4 28.♔f1 ♔h3 29.♔g1 e5 30.♔h1 b5 31.♔g1 f5 32.♔h1 g5 33.♔g1 h5 34.♔h1 g4**, llegándose a la posición crítica.



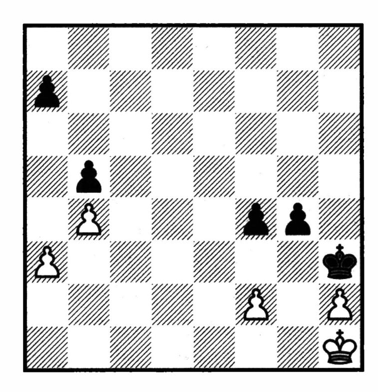
Cohn jugó aquí la floja **35.e4**, y el juego concluyó con **35...fxe4 36.fxe4 h4 37.♔g1 g3 38.hxg3 hxg3**, y las blancas se rindieron. La jugada crítica era 35.fxg4, en cuyo caso Averbaj y Maizelis indican 35...hxg4 36.♔g1 f4 37.exf4 exf4 38.♔h1 g3 39.fxg3 fxg3 40.hxg3 ♔xg3 (ver diagrama siguiente), "y el éxito del plan negro se pone de manifiesto". La misma variante se indica en otras fuentes, como la *Enciclopedia de finales de ajedrez* (Sahovski Informator, 1982), siendo Unzicker el autor del análisis de la posición. La persistencia de este análisis deficiente puede apreciarse por el hecho de que cada dos años los editores de Gambit deben corregir el mismo error en los originales que les son remitidos.



La laguna en el análisis es que la posición del diagrama (después de 40...♔xg3), lejos de mostrar el éxito del plan negro, solo conduce a tablas tras 41.♔g1 ♔f3 42.♔f1 ♔e3 43.♔e1 ♔d3, y ahora tanto 44.a4 como 44.♔d1 ♔c3 45.a4, y las negras no pueden ganar. Por otra parte, las blancas incluso tienen una segunda forma de hacer tablas, una jugada antes, con 39.hxg3 fxg3 40.♔g1 (con esto se lograrían tablas, aunque el peón negro se encontrase en "a6" en lugar de "a7").

Al haber visto esta línea de tablas, no es difícil retroceder a un punto anterior y encontrar el genuino método ganador para las negras. Lo más sencillo es 35...fxg4 36.♔g1 h4 37.♔h1 (o bien 37.e4 g3 38.hxg3 hxg3 39.f4 exf4 40.e5 f3 41.e6 f2+ 42.♔f1 ♔h2) 37...e4 38.♔g1 g3 39.hxg3 hxg3, y ahora las negras ganan realmente, puesto que sigue habiendo

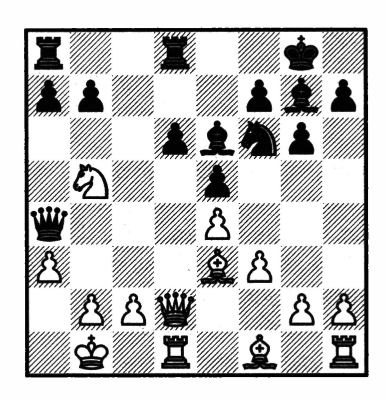
peones "e" en el tablero. Sin embargo, incluso 35...hxg4 no tira por tierra la victoria, ya que con 36.♔g1 f4 37.exf4 exf4 38.♔h1, las negras siguen pudiendo ganar con una triangulación.



38...f3 39.♔g1 ♔h4 40.♔f1 (40.♔h1 ♔g5 41.h3 gxh3 42.♔h2 ♔g4 43.♔g1 ♔f4 44.♔h2 ♔e4 45.♔xh3 ♔d3 46.♔g4 ♔e2 47.♔g3 a6, y las negras ganan) 40...♔h5! 41.♔e1 ♔g5 42.♔f1 (42.♔d2 ♔h4) 42...♔f4 43.♔e1 ♔e4 44.♔d2 ♔d4 45.♔c2 ♔c4, y las blancas deben ceder terreno. Quizá lo más notable sea que este descubrimiento se remonta a los años sesenta y ha aparecido en muchos libros, como *Tactical chess endings*, del que soy autor (George Allen and Unwin, 1981), y *Analysing the endgame*, por Jon Speelman (Batsford, 1981). Pese a ello, y pese también al hecho de que *Fritz* revela el error en una milésima de segundo, la laguna sigue creciendo.

De nuevo creo que se trata de una cuestión psicológica. El plan de cambiar todos los peones en un flanco es estándar y funciona en muchas posiciones. En la era preinformática, se requería mucha atención para detectar que tal caso pudiese fallar. Hoy día, por supuesto, con ayuda de un ordenador, no hay realmente ninguna excusa.

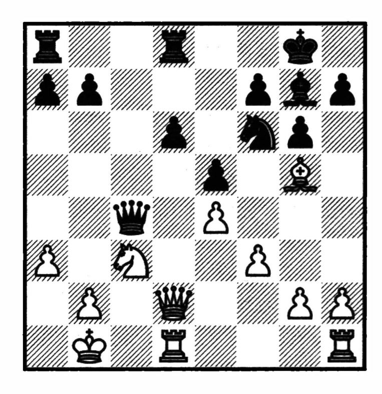
Es interesante observar que la posición demuestra casi lo contrario de lo que Averbaj pretende demostrar. Si quiere cambiar todos los peones en un flanco del tablero, debe tener cuidado, porque tales posiciones suelen tener una tendencia a tablas. La línea ganadora más sencilla, con 35...fxg4, da resultado precisamente *no cambiando* todos los peones del flanco de rey, dejando uno para que el rey negro se lo zampe más tarde.



I. Boleslavsky – G. Lisitsyn
Campeonato de la URSS
Leningrado 1956

Otra vieja historia. Boleslavsky puso en marcha aquí una interesante idea, relacionada con un sacrificio de peón.

15.c4!? ♗xc4 16.♘c3 ♕b3 17.♗xc4 ♕xc4 18.♗g5



La idea es que las blancas cambien en "f6" para alcanzar una posición con un caballo dominante en "d5" contra un alfil malo. Entonces lanzarán un ataque al rey negro, avanzando sus peones del flanco de rey. No hay duda de que la posición es desagradable para las negras, aunque en la partida empeoraron las cosas, al permitir que las blancas avanza-

sen sus peones del ala de rey ganando tiempo: **18...♕e6 19.♗xf6 ♕xf6 20.♘d5 ♕h4 21.♕e2 ♗f8 22.♕f1 ♖ac8 23.g3 ♕g5 24.h4 ♕h6 25.g4 g5 26.hxg5 ♕xg5 27.♖h5 ♕g6 28.g5 h6 29.♖xh6 ♕xg5 30.♖h5**

Las negras se rindieron.

Se trata de un ejemplo temático en la Siciliana, de la fuerza de un caballo en "d5", y el único fleco se produce en la posición del diagrama, pues las blancas podrían haber ganado calidad con 15.♘c7, atacando la torre de "a8", al tiempo que amenazan ganar la dama con 16.♗b5. Este es un problema menos serio que los anteriores porque, por supuesto, lo que Boleslavsky eligió es instructivo y, en definitiva, le reportó una victoria, pero difícilmente puedo imaginar que Boleslavsky hubiese descartado ganar claramente la calidad, de haberlo visto. En cualquier caso, los comentaristas deberían haber mencionado esta posibilidad, pero ha sido repetidamente omitida. Por ejemplo, el libro *Isaac Boleslavsky's selected games*, de Jimmy Adams (Caissa Books, 1988) no menciona la jugada. Curiosamente, hay un par de casos en que los autores se refieren a 15.♘c7, ¡solo para descartarla por inferior! *Positional chess handbook*, por Gelfer (Batsford, 1991) comenta que "Boleslavsky descarta la evidente 15.♘c7, amenazando 16.♗b5 y 16.♘xa8, porque permitiría a las negras contrajuego, con 15...♕c6! 16.♘xa8 d5", mientras que Marovic, en *Secretos del juego posicional*, realiza una observación similar. En realidad, esta línea no resiste el menor examen. Después de 17.exd5 (o incluso 17.♗b5 ♕xb5 18.♘c7, etc.) 17...♘xd5 18.♗b5 ♕xb5 19.♘c7 ♕c6 20.♘xe6 fxe6 21.♕d3, las negras tienen calidad menos en una mala posición.

Sin embargo, los errores de los libros de ajedrez comienzan a ser más graves es cuando no son las jugadas sino las ideas las erróneas. La laguna analítica en la última nota de la partida Alekhine – Asztalos tiene poco efecto sobre el valor instructivo de los comentarios de Alekhine en conjunto, pero si se expresan ideas y principios incorrectos, entonces el efecto será más significativo. Aquí es donde la fuerza de juego del autor resulta más importante. La manipulación de datos forma una considerable parte del trabajo de escribir un libro sobre aperturas, y para esto no se requiere una fuerza de juego excepcional. Si la recopilación de datos va acompañada con explicaciones claras y bien escritas, el resultado será, al menos, un libro sobre aperturas competente. Sin embargo, los libros que se proponen elevar su fuerza de juego y se ocupan de las ideas generales que rigen el medio juego, dependen de forma muy directa de la fuerza de juego del autor. Recuerdo haber leído un original de alguien que, por lo visto, estaba muy involucrado en el entrenamiento de juveniles. Estaba claro que conocía los nombres de algunas ideas importantes y que tenía un vago concepto de lo que se trataba, pero nada más. Las posiciones elegidas a menudo no encajaban en absoluto en las ideas que pretendía expresar, y ninguno de los análisis parecía haber sido comprobado en ordenador. Como el lector podrá suponer, el original fue rechazado.

Los grandes avances en la teoría del ajedrez siempre lo han sido en uno de dos sentidos. En el primer caso, las nuevas ideas han sido formuladas por escrito por sus creadores, siendo un ejemplo los trabajos de Tarrasch, Nimzovich y Réti. En el segundo caso, las nuevas ideas han sido exhibidas en el juego práctico ante el tablero. Un caso evidente es el de Kasparov, quien ha demostrado que el juego dinámico de ataque es bastante más efectivo de lo que los jugadores hasta entonces suponían. Aunque no hay ningún principio nuevo en las partidas de Kasparov, su juego significó un marcado desplazamiento de estilo entre otros jugadores destacados. La presente generación de jóvenes estrellas está integrada casi exclusivamente por jugadores agresivos, gracias, en gran parte, al ejemplo de Kasparov. Fuese cual fuese uno de estos dos métodos, el factor común es que las nuevas ideas fueron **todas introducidas por jugadores muy fuertes**. El tipo de libro a descartar es aquél escrito por un jugador que carece de una fuerza especial y que se refiere a todo tipo de nuevos principios e ideas, a menudo acuñando incluso una nueva terminología. Tales libros

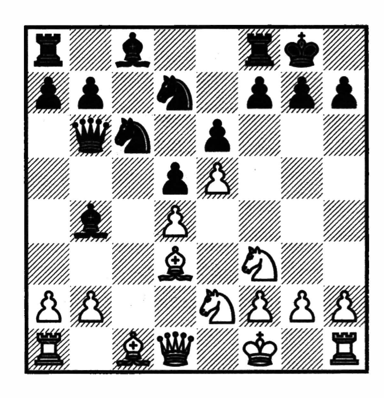
son generalmente de escaso valor y pueden resultar incluso nocivos.

No estoy diciendo que quienes no sean Grandes Maestros no deberían escribir libros de ajedrez. Por el contrario, hay muchos libros excelentes escritos por jugadores que no son Grandes Maestros. La clave es que la capacidad del autor debe estar a la altura de lo que trata de expresar. No hay que ser un Gran Maestro para reunir unas cuantas posiciones tácticas que pueden usarse a efectos de entrenamiento por los jugadores de club. El libro de Jeremy Silman, *How to reassess your chess* es un ejemplo de buen libro que explica muchas ideas importantes en términos claros. Puesto que Silman (que es MI, pero no GM) se atiene a ideas establecidas y no trata de crear nuevos principios propios, no hay problema con el resultado. Las dificultades surgen cuando un autor emprende algo que está más allá de su capacidad. Los ejemplos son tan numerosos que no parece justo mencionar uno solo, pero *The Batsford chess encyclopaedia* de Nathan Divinsky (Batsford, 1990) no resiste una lectura, en mi opinión. Para escribir una buena enciclopedia general sobre ajedrez se requieren buenos conocimientos técnicos e históricos. A pesar del hecho de que gran parte del material sea una copia de una enciclopedia anterior (de Harry Golombek), está plagada de errores técnicos. No soy un experto en cuestiones históricas, de modo que remito al lector interesado en estos temas a http://www.chesshistory.com/winter/extra/divinsky.html para mayores detalles.

Hasta los jugadores famosos pueden, a veces, dar consejos equivocados. Rudolf Spielmann, uno de los mejores jugadores de ataque del período que precedió a la Segunda Guerra Mundial, estaba perfectamente cualificado para escribir *El arte del sacrificio en ajedrez* (1935), un libro muy bueno, que vale la pena leer incluso hoy. Sin embargo, en ocasiones Spielmann se deja arrastrar y realiza declaraciones dudosas. Una de ellas es que a menudo es mejor no calcular profundamente las consecuencias de un sacrificio, y confiar en la propia intuición. Consideraba algunos sacrificios obviamente correctos e incluyó la siguiente partida como ejemplo. Primero, ofreceré la partida con una selección de los comentarios de Spielmann, y luego la examinaremos desde un punto de vista objetivo.

R. Spielmann – Dekker
Bussum 1934
Defensa Francesa

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘f6 4.e5 ♘fd7 5.♗d3 c5 6.c3 ♘c6 7.♘df3 ♕b6 8.♘e2 cxd4 9.cxd4 ♗b4+ 10.♔f1 0-0



"10...0-0? es un error decisivo".

11.♗xh7+ ♔xh7 12.♘g5+ ♔g8 13.♕d3

"Ahora las negras deben mover su torre de rey y la dama blanca penetra de inmediato. Esta circunstancia bastaría por sí sola para el sacrificio de alfil. Una vez que el rey hostil es obligado a emprender la fuga, las oportunidades de ataque se producirán de forma automática. Siento que debo enfatizar más en este punto. La idea de calcular cada sacrificio casi con exactitud es fundamentalmente errónea. Se requiere fe en la posición y fe en uno mismo".

13...♖e8 14.♕h7+ ♔f8 15.♕h8+ ♔e7 16.♕xg7 ♔d8

"Como mi oponente estaba reflexionando durante mucho tiempo, aunque la defensa 16...♖f8 me parecía evidente, penetré más profundamente en la posición y percibí que en tal caso la respuesta 17.♘xe6! ganaba en el acto.

Estaba convencido, al jugar 11.♗xh7+, de

que el ataque debía ganar de algún modo. Sin embargo, me dio una gran satisfacción comprobar la corrección del sacrificio tan pronto y de forma tan concluyente".

17.♕xf7 ♘f8 18.h4 ♗d7 19.♗e3 ♖c8 20.h5 ♘e7 21.♘f4 ♘f5 22.h6 ♘xe3+ 23.fxe3 ♗b5+ 24.♔g1 ♖c7 25.h7 ♖xf7 26.♘xf7+ ♔d7 27.h8♕ ♘g6 28.♕f6 ♘xf4 29.♕xf4 ♗d3 30.♖h8 ♗f8 31.♘d6 ♗xd6 32.♖xe8 ♔xe8 33.exd6 ♕xb2 34.♕f6 ♕xa1+ 35.♔h2 ♔d7 36.♕e7+ ♔c6 37.♕c7+ ♔b5 38.d7 ♕d1 39.♕xb7+

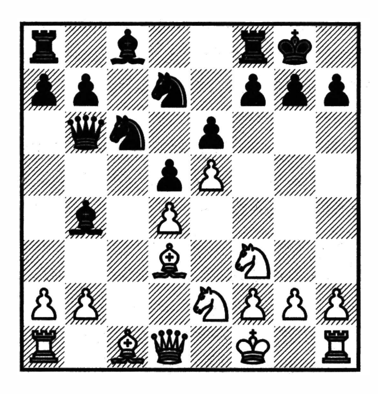
Las negras se rindieron.

"En determinadas circunstancias, sobre todo con amplio tiempo en el reloj, sería posible calcular las consecuencias del sacrificio de forma clara hasta la victoria. De haberlo hecho, ¡calificaría este método de deficiente! Ocasionalmente, este procedimiento puede llevar al éxito, pero sería un caso excepcional".

"Si merezco algún crédito en esta partida concreta por haber detectado correctamente el sacrificio, lo he hecho sin el menor espíritu de jactancia".

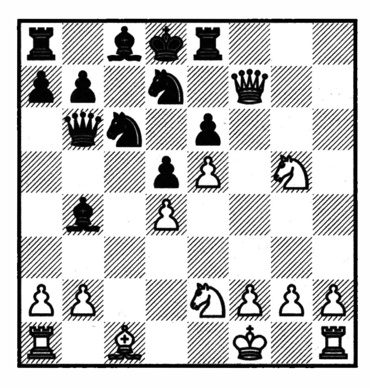
¿Jactancia? No, desde luego. Aunque Spielmann parece satisfecho consigo mismo por no haberse molestado en calcular líneas con 16...♖f8 17.♘xe6 antes de realizar el sacrificio, es peligroso sugerir que algo sucederá inevitablemente para justificar un sacrificio. ¿Cuantas veces los jugadores han optado por un sacrificio con la esperanza de sacar algo en limpio, solo para ver que sus esperanzas se desvanecían, cuando la posición se producía en el tablero? Si, en realidad, el sacrificio hubiese sido correcto, entonces tal vez podríamos justificar los comentarios de Spielmann observando que para un jugador de ataque tan fuerte como él la corrección del sacrificio podría haber sido obvia. Pero aun en tal caso, seguiría considerando dudoso su consejo, pues pocos jugadores pueden tener el instinto de ataque de un Spielmann, y para el resto de nosotros lo más probable es que incurriésemos en una mala evaluación. Como veremos, sin embargo, el sacrificio no es correcto, al menos de la forma en que lo jugó Spielmann. Esto arroja aún más dudas sobre la declaración de Spielmann. Cuando una afirmación dudosa se respalda con un ejemplo deficiente, uno comienza, como es lógico, a dudar de su corrección. En el caso de poder analizar la partida en casa para incluirla en este libro, solo soy capaz de imaginar que Spielmann tuviese tanta fe en su intuición que no considerase necesario analizarla más en detalle. Sin embargo, y como antes hemos observado, los comentarios a menudo dependen mucho del resultado de la partida. Quizá no sea sorprendente que Spielmann lograse vencer al desconocido Dekker, aun con un sacrificio que no fuese realmente correcto. Pero crear un principio general acerca de que no es necesario analizar los sacrificios a partir de un ejemplo así es, ciertamente, un concepto erróneo. Yo recomendaría siempre un cuidadoso análisis antes de realizar algún sacrificio, aunque fuese ligeramente confuso. Si no puede justificar rápidamente el sacrificio, tal vez prefiera el principio NATI ¡y buscar otra continuación!

Examinemos de nuevo la posición, en la que Spielmann sacrificó en "h7". Spielmann afirma que las blancas ganan gracias al sacrificio. Desde luego, si el sacrificio condujese al mate o a una decisiva ganancia material, es difícil discutir esa afirmación. Pero no es así.



No es difícil calcular la secuencia natural de la partida (aunque, como veremos, las blancas disponían de una sutil mejora sobre esa secuencia), de modo que llegamos a la posi-

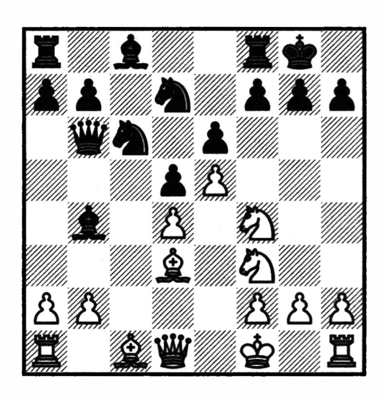
ción del diagrama siguiente (después de 17.♕xf7 en la partida).



Evaluemos esta posición sobre principios generales. Las blancas han ganado tres peones negros en el flanco de rey por la pieza y han llevado el rey negro a "d8". Sin embargo, su única amenaza inmediata es 18.♘xe6+, y puede neutralizarse de varias formas. Está claro que a las blancas no les resulta fácil crear nuevas amenazas. Gracias a la posición de su rey en "f1", la torre no tiene opción de entrar rápidamente en juego y el rey puede ser objeto de contraataque. Las blancas tampoco pueden plantear amenazas con sus piezas menores, pues cualquier jugada del caballo de "e2" expondría más su rey, y la única jugada tentadora, ♘f4, puede contestarse normalmente con ...♘xd4. Por otra parte, las casillas claras de las blancas son bastante débiles, y después de ...♕a6 (o ...♕b5), caerán en una fea clavada. En la posición anterior al sacrificio, la pieza menor más activa de las blancas era su alfil de "d3", pero fue precisamente la pieza sacrificada por el ataque. Ahora, las blancas carecen de cierto control en las casillas de su color.

Solo hay dos factores que operan a favor de las blancas. El primero es que a las negras también les resulta difícil movilizar sus piezas restantes. Antes que nada, deben mover el caballo de "d7", seguido de ...♗d7 y ...♖c8. El segundo es que las blancas tienen un peligroso peón pasado en la columna "h" que, apoyado por la torre y con las piezas negras en el flanco de dama, puede ser difícil de frenar. Sin embargo, lo más que podrá conseguir el peón "h" es ganar una pieza (si las negras juegan ...♘f8 y, eventualmente, ...♘xh7), y entretanto las negras pueden haber desarrollado un fuerte contrajuego.

En el juego práctico, creo que esta evaluación general arrojaría dudas sobre la corrección del sacrificio, creando una incertidumbre que solo podría resolverse con una buena dosis de análisis. En este punto, valdría la pena examinar la posición tras 10...0-0 para ver si hay una buena alternativa a 11.♗xh7+. Estoy de acuerdo con Spielmann en que la posición es buena para las blancas, por la principal razón de que para que las negras puedan desarrollar su flanco de dama, deben mover su caballo de "d7", pero por el momento no hay ninguna casilla prometedora a la que jugarlo. Sin embargo, las negras amenazan 11...f6, activando sus piezas y quizá produciendo contrajuego a tiempo sobre la columna "f". Esto sugiere 11.♘f4! (ver siguiente diagrama), y amenaza 12.♗xh7+ ♔xh7 13.♘g5+ ♔g8 14.♕h5, con victoria instantánea.



Las negras pueden intentar:

1) 11...f6 (esto supone un sacrificio) 12.♘xe6 fxe5 13.♘xf8 ♗xf8 14.dxe5 ♘dxe5 15.♘xe5 ♘xe5 16.♗xh7+ (16.♗e3 también parece prometedor) 16...♔xh7 17.♕h5+ ♔g8 18.♕xe5. Las blancas poseen calidad y peón de ventaja, pero las negras tienen alguna compensación, en forma de la posición del rey blanco. Sin embargo, no disponen de amenazas inmediatas y esa compensación parece inadecuada.

2) 11...♗e7 12.h4 (renovando la amenaza ♗xh7+) 12...h6 13.♖h3, seguido de ♖g3, con un peligroso ataque.

3) 11...h6 12.♗b1 ♖e8 (para jugar ...♘f8) 13.♔g1, y las negras tienen poco contrajuego, mientras que las blancas pueden seguir con h4-♖h3-g3, logrando un fuerte ataque, sin sacrificio alguno.

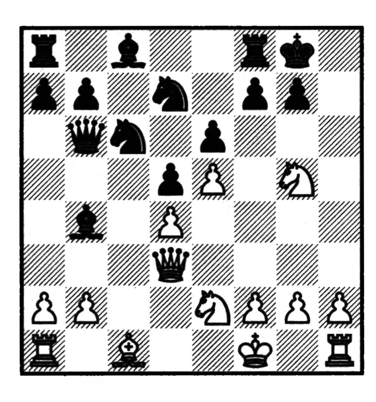
Así, las blancas disponían de una alternativa que parece muy prometedora y que no implica ningún riesgo. Recurriendo al principio NATI, creo que ésta sería la mejor opción práctica.

Examinemos el curso ulterior de la partida.

11.♗xh7+ ♔xh7 12.♘g5+ ♔g8

Las principales defensas contra un sacrificio de alfil en "h7" suelen ser ...♔g6 y ...♔g8, pues normalmente ...♔h6 solo puede contemplarse cuando las blancas no tienen alfil de casillas negras. Aquí, 12...♔g6 conduce a un rápido mate después de 13.♕d3+ f5 14.♘f4+ ♔xg5 15.♕g3+ ♔h6 16.♕g6++, de modo que 12...♔g8 es obligada.

13.♕d3



La dama puede normalmente jugar a "h5", pero aquí tiene el camino bloqueado por el caballo de "e2". Por consiguiente, las blancas deben buscar otra ruta.

13...♖e8

Forzado. 13...g6? 14.♕h3 conduce al mate inmediato (así sucedió en la partida Plasgura – Feller, St Lorrain 2001), mientras que 13...f5? pierde, por 14.♕h3 ♖e8 15.♕h5 (Spielmann indicó 15.♕h7+ ♔f8 16.♘f4, pero esto es menos convincente por 16...♘dxe5 17.dxe5 ♔e7 18.♕xg7+ ♔d8) 15...♘f8 16.♕f7+ ♔h8 17.♕xe8, con decisiva ventaja material (Sobel – Tseveloidov, Reykjavik 1957).

14.♕h7+

Una alternativa es 14.a3, pues el alfil no puede retirarse a "e7" ni "f8", debido al mate inmediato. Las negras disponen de varias respuestas, todas ellas confusas:

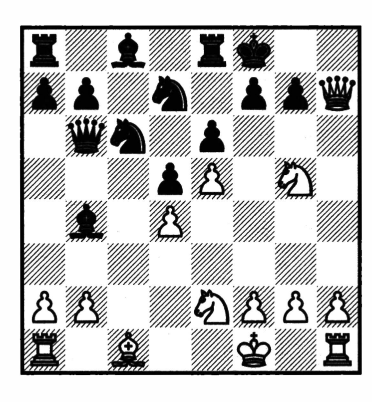
1) 14...♕a5 15.♕h7+ ♔f8 16.♕h5 ♘d8 17.♕h8+ ♔e7 18.♕xg7 ♖f8 19.♘h7 ♔e8 20.♗g5 parece algo mejor para las blancas.

2) 14...♕a6 15.♕xa6 bxa6 16.axb4 ♖b8 17.♗d2 ♘xb4 18.h4 ♘d3, con posición más o menos igualada.

3) 14...♘f8 15.axb4 ♘xb4 16.♕f3 ♖e7 17.♗e3 ♗d7 18.h4 conduce a una posición de doble filo.

4) 14...♘xd4 15.♘xd4 ♘xe5 16.♕h7+ ♔f8 17.♘e2 ♗d6 18.♕h8+ ♔e7 19.♕xg7 ♔d7 20.♗e3 también es confuso.

14...♔f8

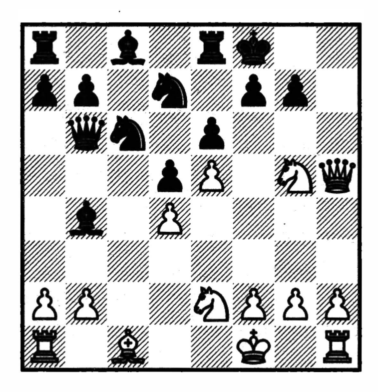


15.♕h8+?

Este es un momento en que las blancas podrían haber justificado su sacrificio, pero Spielmann no ofrece ningún comentario. La jugada clave es 15.♕h5!, un tanto paradójica, porque normalmente la dama llega a "h5" para dar jaque en "h7", pero aquí recorre el camino inverso. Que esta jugada sea factible es consecuencia de la inusual ruta que la dama ha tomado para llegar a "h7". La clave de ♕h5 es que las blancas apuntan al peón de "f7" una jugada antes que en caso de ♕h8+ y ♕xg7. El inconveniente es que las blancas no capturan el peón de "g7", pero aquí el tiempo es más

importante que el peón "g", que puede ser capturado en cualquier caso.

Después de 15.♕h5!, el análisis es éste:



1) 15...g6 16.♕h7 ♔e7 (16...♘d8 17.♘e4! concede un ataque decisivo a las blancas) 17.♕xf7+ (17.a3 ♕a6 18.♘xf7 también es muy prometedor) 17...♔d8 18.♘xe6+ ♖xe6 19.♕xe6 ♕b5 20.♗e3, y las blancas tienen una clara ventaja.

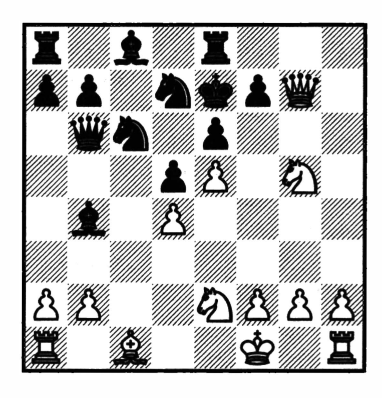
2) 15...♘cxe5 16.dxe5 ♘xe5 17.♗e3 ♕b5 18.♕h8+ ♔e7 19.♕xg7 es desagradable para las negras, ya que aunque el material está igualado, el rey negro corre más peligro que el blanco.

3) 15...♔e7 16.♘xf7 (16.♕xf7+ ♔d8 17.♘xe6+ ♖xe6 18.♕xe6 ♕b5 19.♗e3 ♘f8 20.♕g8 ♔c7 21.a3 ♗e7 22.♖c1 ♗e6 23.♕xg7 ♖e8 24.h4 también parece mejor para las blancas) 16...♘f8 17.a3 ♕a6 (17...g6 18.♕f3 ♕a6 19.axb4 ♕xa1 20.♘d6 traspone) 18.axb4 ♕xa1 19.♘d6 g6 20.♕f3 ♔d7 (20...♔d8 21.♕f7 ♗d7 22.♘xe8 ♗xe8 23.♕xf8 deja a las blancas con dos peones de ventaja, por los que las negras tienen muy poca compensación) 21.♕f7+ ♖e7 22.♕xf8 b6 23.b5 ♘xd4 24.g3 ♘f5 25.♔g2 y, aunque la partida sigue estando complicada, las opciones blancas parecen mejores. Las negras tienen calidad de ventaja por un peón, pero su dama está fuera de juego y las casillas de su color son débiles.

4) 15...♘d8 (la mejor defensa) 16.♕h8+ (ahora que el caballo negro ha tenido que jugarse de "c6" a la pasiva casilla "d8", tiene más sentido ganar el peón "g") 16...♔e7 17.♕xg7 ♖f8 (a diferencia de la partida, las negras no pueden escapar por "d8" con su rey)18.a3 ♕a6 19.♘h7 ♔e8 20.h4 b6 (las negras están casi paralizadas y solo pueden desarrollarse muy lentamente) 21.♖h3 ♗b7 22.♗g5, y las blancas tienen dos peones y una considerable presión por la pieza. Esto es bastante confuso, pero en la práctica preferiría jugar con blancas.

Este análisis demuestra que ni siquiera los sacrificios temáticos como ♗xh7+ son jugables de forma mecánica, ya que pueden existir posibilidades inusuales hasta en las situaciones que nos parecen más familiares. Aunque hemos demostrado que el sacrificio concede a las blancas buenas opciones de lograr ventaja, no invalida el hecho de que 11.♘f4 habría sido una elección mejor y más pragmática. Después del sacrificio, las blancas solo pueden conseguir ventaja con un juego creativo y complejo, respaldado por un detallado análisis y líneas concretas. Hasta entonces, la posición sigue siendo complicada y requiere un tratamiento cuidadoso. La dificultad de esta línea se pone de manifiesto por el hecho de que Spielmann no la vio durante la partida, ni la menciona en sus comentarios. Por el contrario, podemos ver rápidamente que 11.♘f4 es favorable a las blancas, sin un minucioso cálculo.

15...♔e7 16.♕xg7

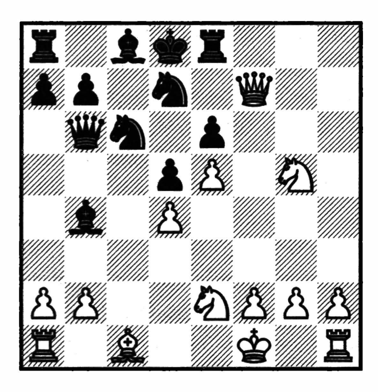


16...♔d8

Escapar con el rey puede que sea la mejor jugada, pero es interesante observar que incluso 16...♖f8 (no 16...♘d8? 17.♘xf7 ♘xf7 18.♗g5+, y las blancas ganan) 17.♘xe6 no está claro, si las negras encuentran la mejor

defensa, 17...♔e8! (no mencionada por Spielmann) 18.♘xf8 (18.♘6f4 ♕b5 también es confuso) 18...♘xf8 19.♗e3 ♗f5 (19...♕a6 20.f3 permite a las blancas liberarse) 20.♔g1 ♘e6. Las blancas tienen ventaja material, pero las piezas menores negras son muy activas, a diferencia de las torres blancas que, con su rey, están mal situadas. Es muy difícil evaluar una posición así, incluso con ayuda de ordenador, de modo que un torneo entre módulos probablemente sea la mejor forma de obtener información. Un torneo nocturno de ese tipo arrojó el resultado de 7-5 a favor de las negras, lo que indica que, en cualquier caso, el blanco no puede pretender que tiene ventaja.

17.♕xf7



17...♘f8

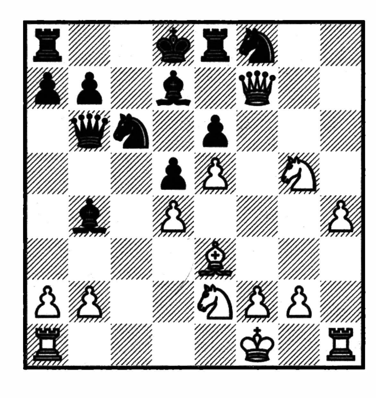
Las negras defienden "e6", liberan "d7" para su alfil y preparan, a la larga, entregar su caballo por el peón blanco en "h7". Esta jugada es suficiente para conceder ventaja a las negras, pero es posible que la activa 17...♕b5! aún sea mejor, porque defiende indirectamente el peón de "e6" (debido a la posibilidad ...♕xe2+ y ...♘xd4+) y evacua "b6" para el caballo de "d7". Las blancas pueden intentar:

1) 18.♘xe6+ ♖xe6 19.♗g5+ (19.♕xe6? ♕xe2+ 20.♔xe2 ♘xd4+ 21.♔d1 ♘xe6 22.f4 ♘dc5, y las negras ganan) 19...♗e7 20.♕g8+ ♔c7 21.♕xe6 ♗xg5 22.♕d6+ ♔d8 23.♕g6 (23.e6? ♗e7 24.♕g3 ♘f8, y las negras ganan) 23...♗e7 24.♖d1 ♘f8, seguido de ...♗d7, y las piezas negras se movilizan. Aunque el material está teóricamente igualado, la masa de peones blancos sigue estando sobre todo en la segunda fila, mientras que las piezas negras se activarán rápidamente. Por otra parte, el rey blanco se encuentra mal situado y su caballo está clavado. El negro tiene una clara ventaja.

2) 18.♗e3 ♘b6 19.h4 ♗d7 20.h5 ♘c4, y las negras amenazan 21...♘xe3+ 22.fxe3 ♖f8, de modo que las blancas no tienen tiempo para avanzar su peón "h". Las negras cuentan ahora con un activo contrajuego y su pieza vale más que los peones blancos.

Estas líneas son típicas cuando la iniciativa blanca se agota, y los defectos básicos de su posición (torres inactivas y mala situación de su rey) se convierten en los factores dominantes. Estos factores ya estaban presentes en la posición en la jugada 11, pero no tenían importancia porque la posición estaba cerrada. Al iniciar el juego táctico y abrirse la posición, las blancas han concedido a su rival la opción de explotar los triunfos de su posición.

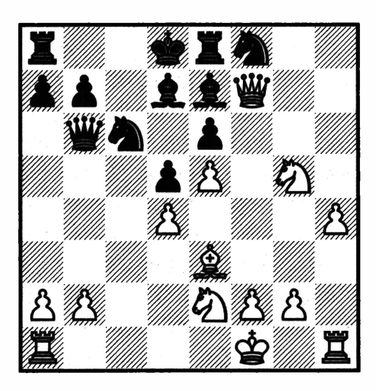
18.h4 ♗d7 19.♗e3



19...♖c8?

Las negras pierden la partida porque no logran jugar con la necesaria energía. Las maniobras lentas nunca serán suficientes contra la carga del peón "h". Es importante crear amenazas lo antes posible, para distraer a las blancas de su juego en el flanco de rey. Aquí, 19...♗e7! era una buena jugada (ver el siguiente diagrama). El alfil no hace otra cosa en "b4" que dar palos de ciego. Al retirarlo, las negras atacan el peón de "b2", preparan contrajuego con ...♘b4, seguido de ...♗b5, y atacan el caballo de "g5", que quedará defen-

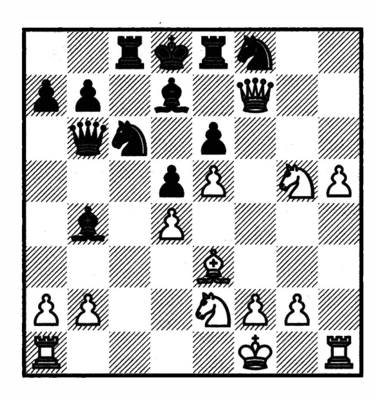
dido una sola vez tras el avance h5. Las blancas deben decidir si invertir un tiempo en defender el peón de "b2".



1) 20.b3 Da6 21.h5 Cb4 22.Df3 (22.h6 pierde material, tras 22...Cc2, que amenaza tanto 23...Cxa1 como 23...Cxe3+, seguido de ...Axg5) 22...Ab5 23.Cf7+ Rd7 24.h6 Cc2 25.Td1 Cg6, con una amplia ventaja de las negras. El peón "h" blanco ya no es peligroso, mientras que el contrajuego negro se hace cada vez más fuerte. La inmediata amenaza es ahora 26...Tf8.

2) 20.h5 Dxb2 21.Tc1 Tc8 22.Dg7 (22.h6 falla, por 22...Cxd4) 22...Cxe5! 23.dxe5 (23.Dxe5 Ab5 24.Te1 Tc2 también es muy bueno para las negras) 23...Ab5 24.Te1 d4! 25.Cf7+ Rc7 26.Ag5 Axg5 27.Dxg5 Rb8 es mucho mejor para las negras, ya que su rey está perfectamente a salvo, mientras que las blancas perderán pronto su caballo de "e2".

20.h5



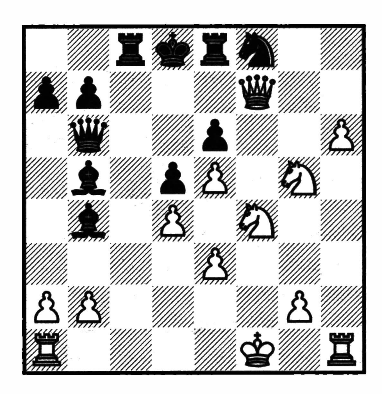
20...Ce7?

Un nuevo error. El traslado del caballo a "f5" cuesta dos tiempos y no consigue gran cosa, mientras que el peón "h" blanco se acerca a la línea de fondo, "h8". Hubiera sido mejor 20...Da6.

21.Cf4

Las blancas mueven con buen criterio su caballo para evitar que sea clavado.

21...Cf5 22.h6 Cxe3+ 23.fxe3 Ab5+?



Colapso total, ya que lo único que consigue este jaque es poner a cubierto al rey blanco. Las negras habrían ofrecido mayor resistencia con 23...Ae7 24.h7 Cxh7 25.Cgxe6+ Axe6 26.Cxe6+ Rd7 27.Cc5+ Txc5 28.dxc5 Dxb2 29.Df5+ Rd8 30.Tb1 Da3, pero incluso aquí 31.Txh7 Tf8 32.Dxf8+ Axf8 33.Tbxb7 parece prometedor para las blancas, ya que no hay jaque perpetuo.

24.Rg1 Tc7 25.h7 Txf7 26.Cxf7+ Rd7 27.h8D

Las blancas tienen calidad y dos peones de ventaja. Las negras podrían rendirse ya.

27...Cg6 28.Df6 Cxf4 29.Dxf4 Ad3 30.Th8 Af8 31.Cd6 Axd6 32.Txe8 Rxe8 33.exd6 Dxb2 34.Df6 Dxa1+ 35.Rh2 Rd7 36.De7+ Rc6 37.Dc7+ Rb5 38.d7 Dd1 39.Dxb7+

Las negras se rindieron.

Nos hemos tomado algún tiempo en este ejemplo porque contiene varios aspectos instructivos:

1) No analizar un sacrificio con la suficiente profundidad es arriesgado. Si está entregando material, debería contar, al menos,

con el respaldado de algunas variantes concretas, aunque un análisis total no sea practicable.

2) Pensar "algo se me ocurrirá" es un error corriente.

3) Confiar en la intuición tiene sentido, pero la posibilidad de decepcionarse a usted mismo es un peligro omnipresente.

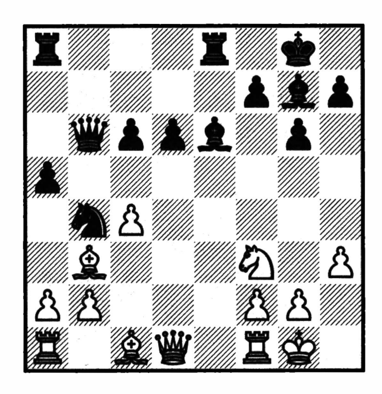
4) Si realiza un sacrificio en una situación en la que tiene debilidades posicionales, debería ser consciente de que si el sacrificio no es rápidamente decisivo, las debilidades posicionales podrían más tarde pasarle factura.

El ejemplo anterior ilustra el punto de que para sacar el máximo provecho a un libro de ajedrez, debe estar dispuesto a trabajar un poco por su cuenta. He elegido esta posición como ejemplo de autoengaño para un autor, pues yo había percibido que era un tanto dudoso la primera vez que leí el libro en los días preinformáticos. Al prepararme para su inclusión en este libro, lo analicé minuciosamente con ayuda de ordenador. El resultado fue que aprendí muchas cosas sobre los sacrificios de alfil en "h7", que seguramente no habría descubierto por mí mismo. Hay, en verdad, muchos ejemplos de ♗xh7+ que son más sofisticados que la secuencia "♗xh7+, ♘g5+, ♕h5 y mate", pero hay también otros muchos ejemplos que conducen a posiciones muy confusas. En tales casos, puede requerirse sutileza, y la partida Spielmann – Dekker es un buen ejemplo. El hecho de que las sutilezas fuesen omitidas por el comentarista no hace que el ejemplo sea menos instructivo.

No estoy afirmando que un libro repleto de análisis erróneos sea más instructivo que un libro correcto. Es evidente que los libros que contienen una posición errónea tras otra resultan, en el mejor de los casos, tediosos, y en el peor, lamentables. Tratándose de algunos autores, encontrar un error no es precisamente un reto y, a veces, ni siquiera tiene sentido. Algo muy distinto es cuando se trata de un buen autor, pues ese autor elegirá normalmente posiciones instructivas e interesantes. Si ha cometido un error en el análisis de tal posición, es probable que el error en cuestión sea sutil y comprensible si conduce a nuevas y útiles ideas. ¡Un saludable escepticismo es una poderosa herramienta de aprendizaje!

Nuestro siguiente ejemplo es algo diferente. En este caso, el autor ha aplicado un principio general indudablemente correcto, pero respaldado por un ejemplo en el que el análisis no es muy convincente. Muchos libros de ajedrez aportan buenos consejos, respaldados por ejemplos dudosos. Lo cierto es que aunque sería magnífico disponer de ejemplos perfectamente claros de cada principio, las posiciones de la vida real tienden a contener detalles confusos y líneas marginales. El autor tiene, en tales casos, la opción de ignorar el grado de confusión y pretender que todo está claro, o bien dar un comentario totalmente objetivo, con el riesgo de oscurecer el tema que pretendía explicar. Puede parecer sorprendente que resulte difícil encontrar ejemplos en una base de datos con tres millones de partidas, pero si *ChessBase* es capaz de localizar todos los sacrificios de ♗xh7+, buscar ejemplos de ideas abstractas está más allá de sus posibilidades. Si el autor está bien preparado y examina rutinariamente un amplio número de partidas, puede elegir un ejemplo de memoria. Algunos autores muy sistemáticos mantienen cuadernos (o, en estos días, bases de datos de trabajo) con posiciones instructivas durante un período de año, destinadas a futuros libros. De no ser así, es muy pesado, tras hojear unas cuantas revistas, conseguir el ejemplo que uno busca. En todo caso, cualesquiera sean los métodos del autor, puede resultarle difícil encontrar la posición exacta que le permita ilustrar un tema determinado.

El ejemplo del diagrama siguiente está tomado de *How to reassess your chess*, de Jeremy Silman (3ª edición, Siles Press, 1993). El libro de Silman es muy conocido y puede recomendarse como una buena guía general para jugadores de club. Mi única preocupación es que el tratamiento de Silman está muy inclinado hacia la cobertura de los detalles complicados, lo que puede ser decepcionante, pues las partidas reales de competición rara vez siguen la progresión gradual que Silman describe.

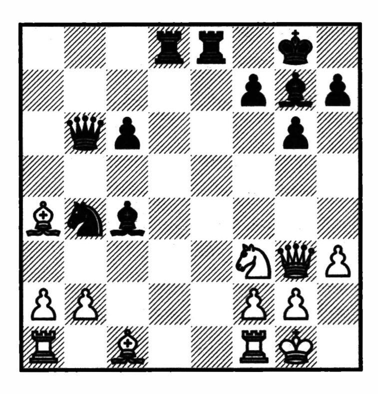


J. Sipaila – J. Silman
Reno 1993

La posición anterior es un ejercicio y la cuestión planteada es: "¿Cree usted que las blancas deben jugar 1.♕xd6?". Disfruto con los ejercicios de los libros, sobre todo si, como en este caso, la respuesta no es inmediatamente obvia. El primer punto es que la posición blanca no es muy agradable. Las negras tienen una considerable ventaja en desarrollo, mientras que el alfil blanco está restringido por su propio peón de "c4". Por otra parte, el alfil negro de casillas oscuras ejerce una molesta presión sobre el peón de "b2". Si las blancas juegan 1.a3, entonces después de 1...♘a6, seguido de ...♘c5, el caballo negro consigue un puesto aún más activo. Sin embargo, la posición de las blancas no es tan mala. Disponen de un tiempo gratis de desarrollo, 1.♗e3, y el enroque negro no cuenta con muchos defensores, lo que podría propiciar más tarde algún contrajuego.

La elección es entre 1.♕xd6 y 1.♘g5. La primera gana un peón, mientras que la segunda fuerza prácticamente el cambio del alfil de "e6" (pues si mueve, c5 crearía una amenaza sobre "f7"). Siempre debería considerarse la captura de un peón cuando no existe una refutación evidente, sobre todo si el peón que se captura es central. Al final, elegí 1.♕xd6, dado que no podía ver nada especialmente terrible para las negras, aunque me parecía que también 1.♘g5 ofrecía buenas perspectivas de igualar.

Miré entonces la solución que, ligeramente abreviada, decía así: "**1.♕xd6?** Si hay un problema en su posición (falta de desarrollo), ¡no debe hacer nada que lo ponga de relieve! **1...♖ad8 2.♕g3 a4 3.♗xa4 ♗xc4**



Todo el ejército negro está irrumpiendo en la posición contraria. El pensamiento de un déficit de peón ni siquiera pasa por la cabeza de las negras. *Si sus piezas son activas, sienpre podrá recuperar un peón o dos sacrificado(s)*". **4.♗e3 ♕a6 5.♗b3 ♗xf1 6.♖xf1 ♘d5.** Las negras tienen ahora una segura ventaja material, y la partida finalizó así: **7.♗d4 ♗xd4 8.♘xd4 c5 9.♘f5 c4 10.♗c2 ♕f6 11.♘h6+ ♔g7 12.♘g4 ♕xb2 13.♗a4 ♘c3**, y las blancas se rindieron. Un punto débil en la solución de Silman es que no comenta las alternativas a 1.♕xd6, ni ofrece una evaluación de las mismas. Esto es importante, porque la captura 1.♕xd6 solo es criticable si las blancas disponen de una mejor posibilidad.

El tema general que Silman suscita es bueno: si su posición ya es inferior, la persecución de material es especialmente arriesgada y puede conducir a un rápido desastre. Por otra parte, ganar un importante peón también tiene sus méritos, y no es el menor el hecho de que podría devolver el peón más tarde para anular la presión sobre su posición. Después de un minucioso análisis, concluí que la evaluación general de Silman era correcta en esta posición, pero no con las líneas indicadas. Veamos, con más detenimiento, la línea principal.

1.♕xd6?

Esta captura merece un signo de interrogación porque las blancas disponen de una alternativa razonable, 1.♘g5. Las negras no pueden evitar el cambio en "e6", después de lo cual las blancas tendrán, al menos, el par de alfiles como compensación por su peor desarrollo. Después, por ejemplo, de 1...d5 2.♘xe6 ♖xe6 3.cxd5 ♘xd5 4.♗xd5 cxd5, la posición está muy cerca de la igualdad.

1...♖ad8?

Es natural expulsar a la dama con ganancia de tiempo, pero aquí las negras dejan escapar una buena oportunidad. Después de 1...a4! 2.c5 ♕b5 3.♗xe6 ♖xe6 4.♕d7 (para responder a 4...a3 con 5.♘g5; si la dama se retira con 4.♕g3, entonces 4...a3 es fuerte) 4...♘d5! (una jugada clave, que se me había escapado), la posición blanca es muy desagradable. Su dama está extraviada en territorio enemigo. Las negras amenazan ...a3, y los peones de "b2" y "c5" son muy débiles. Como comenta Silman, las negras no deberían preocuparse por tener un peón menos en una posición así. Es un error 1...♖ad8, porque pierde intensidad. La jugada clave es ...a4, y las negras deberían haberla realizado tan pronto como fuese posible.

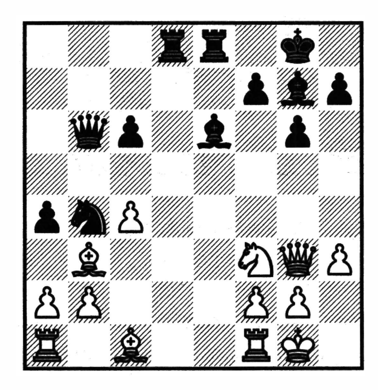
2.♕g3

También era posible 2.♗e3 ♕a6 3.♕c5 ♗xb2 4.♖ad1, devolviendo el peón para conseguir igualar más o menos en desarrollo. La línea crítica era 4...♘d3 5.♕b6 ♗xc4 6.♘e1! (una jugada difícil de prever) 6...♗e5 7.♗xc4 ♕xc4 8.♘xd3 ♖xd3 9.♖xd3 ♕xd3 10.♕xc6, y las tablas no están lejos. Quizá sea ésta la forma más práctica de manejar la defensa blanca, pero 2.♕g3 también es buena, aunque más complicada.

2...a4

Ver el diagrama siguiente

Una posición crítica. Las blancas jugaron ahora 3.♗xa4??, horrible incluso desde el punto de vista de los principios generales. El alfil blanco juega a la banda, mientras que después de 3...♗xc4 todas las piezas negras ocupan posiciones dominantes. Esta impresión se ve reforzada por el análisis concreto: 4.♗e3 ♕a6 (como se jugó en la partida) pierde calidad, mientras que en caso de 4.♖e1 ♖xe1+ 5.♘xe1 ♘xa2, o de 4.♖d1 ♖xd1+ 5.♗xd1 ♘xa2, las blancas perderán su peón de "b2", quedando con peón menos en posición inferior.



Si las blancas tomaran en "d6" con idea de aferrarse a su peón extra, pagarían por su inflexibilidad. Solo hay una jugada que valga la pena considerar para las blancas, a saber...

3.c5!

Las blancas devuelven el peón para cambiar su pasivo alfil de casillas claras, de paso que ganan tiempo atacando algunas expuestas piezas negras.

3...♕xc5

O bien 3...♕b5 4.♗xe6 ♖xe6 5.♗h6! (la táctica es empleable tanto en defensa como en ataque: esta jugada pretende cambiar el pasivo alfil blanco de "c1" por el activo de "g7") 5...♗xb2 (5...♗xh6 6.♕h4 g5 7.♘xg5 ♖d4 8.♕xd4 ♗xg5 9.♖fe1 es seguro para las blancas, ya que pueden contestar a 9...♘c2 con 10.♕g4) 6.♖ae1 ♕xc5 (las blancas han pasado de tener un peón de ventaja a tener un peón menos, pero logran suficiente contrajuego a costa del debilitado flanco de rey negro) 7.♕h4 ♖d7 8.♖xe6 fxe6 9.♖e1 y, en cualquier caso, las blancas están mejor. Las negras tienen su rey expuesto y varios peones débiles, lo que constituye excelente compensación por el déficit de peón de las blancas.

4.♗xe6 ♖xe6 5.♕h4

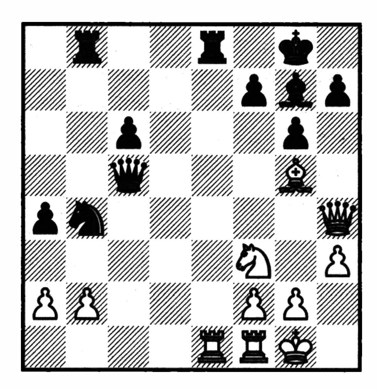
Las blancas ganan tiempo atacando la torre

perdida de "d8", y las negras deberán preocuparse también por un posible ♘g5. En esta posición, 5.♗h6?? no da resultado, debido a 5...♗xh6 6.♕h4 g5.

5...♖ee8

Después de 5...♖d5 6.♗d2 ♘d3 7.♘g5, las blancas están fuera de peligro.

6.♗g5 ♖b8 7.♖ae1



Buscar cambios es una idea defensiva estándar. Lo mismo que en la línea con 3...♕b5, las blancas están preparadas para jugar con un peón menos, si pueden generar amenazas en el flanco de rey. Casi siempre es mejor tener un peón menos con contrajuego que caer en una posición totalmente pasiva con igualdad material. 7.♗f6? es malo, por 7...♗xf6 8.♕xf6 ♘d5, y las blancas perderán el peón "b" sin compensación.

7...♖xe1 8.♖xe1 ♘d3 9.♖e7 ♗xb2

O bien 9...♗f8 10.♖d7 ♖b4 11.g4, y las negras deben ocuparse del caballo atacado, después de lo cual las blancas pueden jugar ♗f6 con contrajuego suficiente.

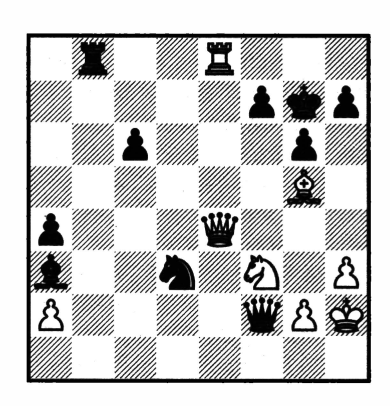
10.♕e4! ♕xf2+

O bien 10...♕d5 11.♕xa4 ♘e5 12.♕f4 ♘xf3+ 13.gxf3, seguido de a4, y el peón pasado distante de las blancas, junto con la presión en el flanco de rey, compensan su debilitada estructura de peones.

11.♔h2 ♗a3 12.♖e8+ ♔g7

Ver el diagrama siguiente

12...♖xe8? 13.♕xe8+ ♔g7 14.♕d8 concede a las blancas una amplia ventaja.



13.♖e6!

Este sorprendente sacrificio concede a las blancas juego suficiente contra el rey enemigo como para mantener el equilibrio.

13...♕xa2

O bien 13...fxe6 14.♕xd3 ♕b2 15.♕d7+ ♔h8 16.♗f4 ♖b5 17.♕e8+, con jaque perpetuo.

14.♗f6+ ♔f8 15.♖xc6

Las blancas tienen buen contrajuego y no pueden estar peor.

Los puntos principales son:

1) Ganar material cuando se está presionado puede suponer un riesgo, pero si no existe una refutación concluyente, debería, al menos, considerar esa posibilidad.

2) Al defenderse, estar preparado para devolver el material extra, a fin de aliviar la presión enemiga.

3) Sea flexible. Aunque esté defendiéndose, manténgase alerta a las posibilidades tácticas que pueden producirse de sacrificar material para conseguir un contraataque.

Una vez más, analizando la posición, tuve la impresión de que había aprendido algo, algo que pone de relieve que el conocimiento ajedrecístico no se traslada por arte de magia al cerebro. El lector deberá poner de su parte el correspondiente esfuerzo, un esfuerzo que varía según el tipo de libro. Una colección de partidas, por ejemplo, requiere más esfuerzo, porque las lecciones que puedan contener esas luchas no son servidas al lector en bandeja.

No obstante, tengo la impresión de que una buena colección de partidas contiene un mayor valor didáctico que cualquier otro tipo de libro. Lo importante es que después de cada partida el lector se pregunte a sí mismo qué ha aprendido de la partida en cuestión y cómo podría aplicar esas ideas a sus propias partidas.

Pasaremos ahora a dos muestras de reseña de libros de ajedrez, que resultan instructivas porque los aspectos planteados en las reseñas se aplican a muchos libros de ajedrez.

Reseña nº 1: *Rapid chess improvement*, por Michael De la Maza

Me llamó primero la atención *Rapid chess improvement* (El progreso rápido en ajedrez), de Michael De la Maza (Everyman, 2002), cuando Jonathan Rowson escribió en *Ajedrez para cebras* (La Casa del Ajedrez, 2008): "A los jugadores por debajo de 1800, que tratan desesperadamente de mejorar (¡y que están dispuestos a sufrir para ello!), les recomiendo el honesto y bien pensado libro de Michael De la Maza *Rapid chess improvement*". Me sonó interesante, así que compré un ejemplar. El libro describe un método de entrenamiento que el autor afirma le permitió ganar 700 puntos Elo en dos años. El contenido del libro es, por decirlo suavemente, mínimo. De 128 páginas, 8 están consagradas al contenido, etc., 14 a la introducción y 17 a testimonios de quienes han adoptado los métodos de entrenamiento de De la Maza. El diseño, por otra parte, contiene una gran cantidad de espacio en blanco. Por ejemplo: solo una de las partidas del autor está comentada en el libro, y ocupa unas 8 páginas. El tema básico del autor es que si un jugador adulto, por debajo de 1800 Elo, quiere mejorar, debería estudiar táctica e ignorar todo lo demás, incluidas la estrategia, la teoría de aperturas y los finales. A fin de mejorar la capacidad táctica, el autor recomienda un programa de entrenamiento que requiere cinco meses y que consta de tres elementos principales:

1) Ejercicios para desarrollar la visión ajedrecística. El "salto de caballo" es típico: "Para ejecutar el ejercicio del salto de caballo, comience con el caballo en 'a1' y llévelo a 'b1' en el menor número de jugadas". Luego, tiene que ir de "a1" a "c1", de "a1" a "d1", etc. Cuando lo haya hecho de "a1" a "h8", luego de "b1" a "a1", de "b1" a "c1", etc. Como observa De la Maza, hay 4.032 pares de casillas como posibles rutas. Francamente, creo que la mayor parte de la gente ¡preferiría ocuparse de ajedrez, antes que de esto!

2) Los "Siete círculos". Esto supone recorrer siete veces un conjunto de 1.000 problemas tácticos. Uno podría imaginar que el libro ofrece una apropiada selección de 1.000 posiciones, pero no. A los lectores se les aconseja un producto de software llamado CT-ART (que, por lo visto, cuesta 26,95 dólares). La reproducción de pantallas del programa ocupa más de cuatro páginas en el libro.

3) Una cierta rutina en el momento de sentarse ante el tablero.

Hay una limitada cantidad de verdad en las ideas de De la Maza. La táctica es, sin duda, muy importante en ajedrez, y probablemente lo sea más por debajo del nivel de 1800 Elo. Sin embargo, todo su enfoque se basa en comprobar si su oponente dispone de amenazas tácticas y ver si usted mismo cuenta con alguna posibilidad táctica. Pero ¿qué hacer en el 90% de las posiciones en que nada de esto es posible? Ni una palabra al respecto.

Luego está el tiempo que su programa de entrenamiento requiere. Admite que se necesitan cinco meses, y advierte que no se trata de una hora diaria durante esos cinco meses, sino cinco meses a tiempo total (sin días festivos). Desde luego, De la Maza afirma que "convertirse en un jugador de ajedrez experto requiere unas 2.400 horas". ¿Cuántos adultos pueden invertir cinco meses en mejorar su Elo de ajedrez? ¿Qué dirían sus jefes y su esposa al respecto? Si usted consagra cinco meses de estudio intensivo a virtualmente cualquier cosa debería mostrar un considerable progreso. No hay, sin embargo, rastro de evidencia alguna que apoye la afirmación del autor de que

ese método de los cinco meses es mejor que cinco meses de estudio convencional.

Sin embargo, es cuando llegamos a la rutina de sentarse ante el tablero cuando las cosas empiezan a tornarse extravagantes. Leemos: "Inmediatamente después de que mi rival realice su jugada, hago lo siguiente:

1) Efectúo un movimiento físico. Al principio, movía las piernas, pero descubrí que se cansaban en partidas largas. Ahora me muevo en torno a mi silla, muevo los brazos arriba y abajo, o los dedos de los pies (5 segundos)".

A lo largo del libro encontramos declaraciones de este estilo, diciéndonos cómo debemos realizar un ejercicio de entrenamiento de una determinada forma, tomarnos 37,5 segundos para cada problema, etc. En ningún lugar existe una explicación en cuanto a por qué tales cosas deben hacerse de cierto modo, lo mismo que no hay razón por la que mover los dedos de los pies se traduzca en mejores jugadas. Si el autor hubiese jugado 50 partidas moviendo los dedos de los pies y 50 sin moverlos y hubiese obtenido resultados mucho mejores en el primer caso, entonces, y por extraño que parezca, la sugerencia podría hacernos reflexionar. Tal y como se expone, el lector se queda preguntando qué seguirá ahora. Debo añadir que la rutina propuesta por De la Maza incluye no escribir la jugada del rival hasta pasados 35 segundos, y escribir la jugada propia antes de realizarla. Ambas cosas son ilegales, según el vigente Reglamento FIDE.

Rapid chess improvement tiene muchas otras cosas desafortunadas. Por poner solo tres ejemplos, y como muchos otros libros de autosuperación (no solo los consagrados al ajedrez), hay numerosos tópicos, que se repiten una y otra vez. Por otro lado, y para arrimar el ascua a su sardina, De la Maza realiza declaraciones extraordinarias. Por ejemplo: "Esta es una lección clave: todo el conocimiento posicional del mundo vale menos que la capacidad de anticiparse una jugada. En otras palabras, si pudiese elegir entre la capacidad de prever cinco jugadas en cada posición (y no tener ningún conocimiento posicional) y prever cuatro jugadas en cada posición (con conocimientos posicionales de GM), debería usted elegir la primera opción". No hay justificación para esta declaración, lo que no debe sorprendernos, pues es indudablemente errónea. A lo largo del libro, De la Maza menosprecia el conocimiento posicional, pero es un jugador de 2000 Elo que solo ha estudiado táctica. Es probable que tenga un escaso conocimiento posicional y, por tanto, no está cualificado para juzgar lo importante que es. En tercer lugar, a menudo ataca injustamente libros competentes de otros autores (que, en la mayoría de los casos, son infinitamente superiores al suyo). J. Silman es un particular objetivo de tales ataques.

No obstante, ¿tal vez el propio Elo de De la Maza constituye algún tipo de evidencia a favor del método? Como antes dije, no hay duda de que el estudio intensivo se traducirá en la mejora de virtualmente cualquier área. La gran pregunta es si es mejor invertir el tiempo en *Ejercicios para la visión ajedrecística* y los *Siete círculos*, o en métodos de entrenamiento estándar. Yo, desde luego, recomendaría los últimos. En cualquier caso, la tesis de De la Maza sería más fuerte si hubiese jugado durante varios años al nivel de 1300 Elo, inventado su método de entrenamiento y luego se hubiese disparado hasta los 2000 Elo. Pero no ha sucedido así. En octubre de 1999 consiguió su primer Elo de 1321. Luego ganó puntos en la mayoría de los torneos en que participó y fue ascendiendo gradualmente hasta los 2041, en diciembre de 2001. Desde entonces, no ha disputado, al parecer, una sola partida computable. Si alguien comienza a tomarse el ajedrez en serio, y parte de un Elo bajo como 1300, no es raro que lo aumente de forma considerable con algo de estudio y algunas partidas que juegue.

Los comentarios anteriores deberían dar al lector una buena idea de qué cabe esperar de *Rapid chess improvement*. Lo mejor que puede decirse es que este libro persuade al lector a dedicar más tiempo al estudio del ajedrez, con lo cual su juego seguramente mejorará. Sin embargo, los mecánicos métodos de entrenamiento del autor, aparte de no ser muy divertidos, quizá que no sean la mejor manera de invertir el tiempo.

Reseña nº 2: *Finales básicos de ajedrez*, de Reuben Fine

Se trata de una obra clásica, que ha sido reeditada en numerosas ocasiones. Inicialmente la publicó David McKay en 1941. En 2003 apareció una nueva edición, revisada por Pal Benko, y publicada por Random House. Mi reseña se concentrará en la obra original (en cuyo ejemplar trabajé para la reedición de 1960) y en la reciente versión revisada.

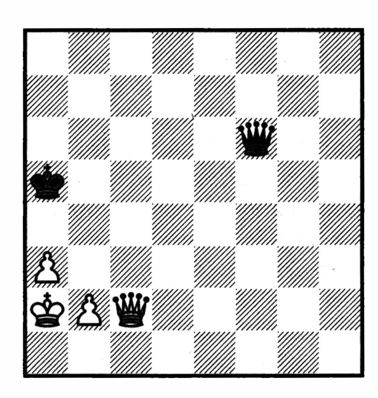
Me ocuparé primero de la versión original, que ya he citado en la página 104 de este libro. La calidad de las explicaciones generales es excelente y es probable que nunca haya sido superada. Indicaré otro ejemplo, en el que Fine explica el plan ganador general, en un final de alfiles del mismo color con un peón de ventaja.

"El método ganador (...) debería seguir el siguiente modelo:

1. Las blancas sitúan primero su rey y su alfil en las mejores casillas posibles (centralización).
2. Luego crean un peón pasado y lo avanzan lo más lejos que puedan.
3. Si este peón pasado es bloqueado por el alfil negro, se propone un cambio de alfiles, lo que ganará el alfil o forzará la coronación del peón.
4. Si el peón pasado es bloqueado por el rey negro, el rey blanco se dirigirá al otro flanco (sacrificando, si fuese necesario, el peón pasado), en el que conseguirá una decisiva superioridad material (dos peones o un peón pasado que cueste el alfil a las negras)".

Luego aporta algunos ejemplos que ilustran este plan y comenta las posibles dificultades que pueden surgir en la ejecución del mismo. No cabe mayor lucidez que la de Fine cuando efectúa tales descripciones generales, y el libro ha sido, con razón, ensalzado por su valor didáctico.

Por otro lado, al examinar el análisis concreto de Fine, hay algunos feos *shocks*. Tomemos el siguiente ejemplo, que se corresponde con el diagrama 563 de la edición original, y la posición 1064 de la reciente edición revisada.



El autor afirma que esta posición está ganada por las blancas, con la siguiente línea: 1...♕f7+ 2.b3 ♕d7 3.♕c3+ ♔a6 4.a4 ♕e7 5.b4 ♕e2+ 6.♔a3 ♕e4 7.a5 ♕b1 8.♕c6+ ♔a7 9.♕d5 ♔a6 10.♕d6+ ♔a7 11.♔a4 ♕f1 12.♕d7+ ♔a8 13.♕d4 ♕e2 14.b5 ♕a2+ 15.♔b4 ♕b1+ 16.♔c5 ♕c2+ 17.♔b6 ♕g6+ 18.♔c7 ♕f7+ 19.♕d7 ♕f4+ 20.♔c8 ♕f8+ 21.♕d8 ♕f7 22.a6, "y el jaque descubierto o un jaque de dama será fatal".

Ahora bien, esta línea contiene varios errores obvios. En primer lugar, las blancas pueden ganar directamente con 10.b5+! ♔xa5 (10...♕xb5 11.♕a8++, o bien 10...♔a7 11.♕d7+ ♔b8 12.♕d8+ ♔a7 13.♕c7+ ♔a8 14.♕c8+ ♔a7 15.b6+) 11.♕d8+ ♔xb5 12.♕b8+, ganando la dama. En segundo lugar, las negras pueden forzar un inmediato ahogado con 17...♕c7+! y, por último, la jugada blanca 20.♔c8?? es un burdo error, que permite *a las negras* dar mate en una, con 20...♕b8++.

En realidad, la reciente construcción de la base de datos ♕+2♙ vs ♕ nos permite una evaluación definitiva de esta posición. A diferencia de los errores mencionados, no castigaré a Fine por omitir los siguientes puntos, pues algunos de ellos son un tanto sutiles. La base de datos demuestra que el final de ♕+♙a+♙b vs ♕ generalmente es tablas, de modo que la posición del diagrama no está ganada en absoluto. El primer error es 9...♔a6? (las negras disponen de varias jugadas de

tablas, como 9...♕a1+), pero las blancas vuelven a entregar el medio punto con 10.♕d6+? (10.b5+! gana, como ya se ha dicho). La jugada 10...♔a7? es un error (10...♔b7! hace tablas), y luego la posición sigue estando ganada para las blancas durante dos jugadas, hasta que hacen 13.♕d4? (13.♕d5+ gana). Luego, la posición es tablas, hasta 18...♕f7+? (18...♕c2+! es la única jugada que hace tablas), y el último (doble) error es la espantosa 20.♔c8?? (gana 20.♔b6), y la respuesta negra que omite el mate en una.

Cuando se trata de análisis concreto, hay muchos errores en el libro de Fine. Que se considere o no importante este aspecto es cuestión discutible. Aunque los errores son lamentables, en mi opinión la calidad de sus explicaciones conceptuales lo compensa y hace que el libro sea digno de estudio, si bien con un considerable grado de precaución. La única excepción es el capítulo sobre finales de damas. La teoría de estos finales ha avanzado enormemente desde la época de Fine, y una importante proporción del contenido de esta sección es engañoso.

Fine ha sido acusado de copiar gran parte de su material de libros de torneo. Esto no me parece que sea un problema. En un libro de su envergadura, el material debe proceder de alguna parte. En tiempos más recientes procedería de *Informator* o, si es aún más reciente, de las bases de datos. Cuando comparé una muestra al azar de las notas de Fine con los libros originales de torneos, encontré considerables modificaciones, con algunas líneas añadidas y otras omitidas.

Los únicos problemas reales con el libro de Fine son los errores, y el hecho de que ahora ha quedado un tanto desfasado. Por consiguiente, me entusiasmó que la nueva edición anunciada, fuese revisada y comentada por el famoso experto en finales Pal Benko. Cuando el libro llegó a mis manos, sentí una amarga decepción por el hecho de que la oportunidad de poner al día esta obra clásica hubiese sido desaprovechada. Primero, los aspectos positivos: el libro aparece ahora en notación algebraica y el diseño se ha mejorado en algunos puntos. Sin embargo, uno de los rasgos más irritantes del libro original permanece intacto, a saber, el hecho de que tantas posiciones se incluyan sin diagramas. Cuando vi que había más de 1.000 diagramas en la actual edición, al principio pensé que habría muchos diagramas nuevos. Sin embargo, pronto comprendí que las posiciones habían sido, sencillamente, renumeradas, sin que se hubiesen incorporado nuevos diagramas. Así, en el original tenemos las posiciones 141, 141a, 141b, 141c y 142, pero solo la 141 y la 142 tienen un diagrama, mientras que en la edición revisada, las correspondientes posiciones están numeradas 255, 256, 257 y 258, pero solo la 255 y la 258 tienen un diagrama (la posición 141b ha sido eliminada). Comprobé la sección de ♖+♙ vs ♖ y descubrí que en la edición original esta sección contenía 41 diagramas, y en la nueva versión 39, de modo que, en realidad, han desaparecido dos diagramas.

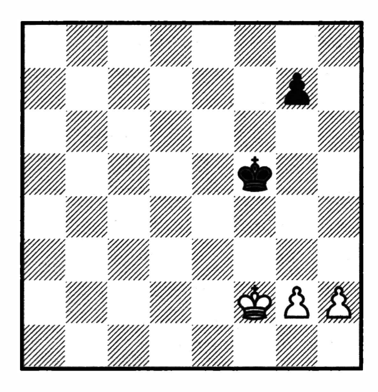
Hay una pequeña cantidad de material extra, pero gran parte del mismo está compuesto por las propias partidas y estudios de Benko. En los casos en que se ha añadido nuevo material, se ha hecho a veces de forma tosca. Por ejemplo: en el final Vidmar – Alekhine, San Remo 1930, se añaden las tablas omitidas por Vidmar, aunque la frase inicial dice: "Nº 991 (Vidmar – Alekhine) es instructivo porque es sorprendente descubrir que un final así está perdido, hagan lo que hagan las blancas". Por otro lado, hay un considerable número de posiciones que han sido eliminadas.

La sección sobre finales de damas apenas ha cambiado, y los descubrimientos de los últimos 65 años se ignoran por completo. En los finales de ♕+♙ vs ♕, la primera frase dice así: "Esta posición es tablas, a menos que las blancas tengan un peón de alfil o central, en séptima, apoyado por el rey". Esto se sabe que es falso desde los años cincuenta. Las páginas 148-153 de *Secretos del ajedrez práctico* resumen el veredicto correcto: como puede verse, hay muchas más posiciones ganadoras de las que Fine suponía.

Quizá la mayor decepción, sin embargo, radique en no haber corregido muchos de los errores del libro de Fine. En el final de ♕+2♙ vs ♕ antes indicado, por ejemplo, los errores

detallados en el párrafo que comienza con "Ahora esta línea..." los revela al instante cualquier programa de ordenador, de modo que resulta sencillamente increíble que toda la línea aparezca sin modificación alguna en la edición de 2003.

He aquí otro ejemplo:



Este es el diagrama 41 del original, o posición 67 de la edición revisada. El enunciado que aparece bajo el diagrama de la edición revisada dice así: "Juegan negras. Ganan blancas". La línea indicada "Si 1...♔f4, 2.♔e2 ♔e4 3.g3 g5 4.h3 ♔f5 5.♔d3!, y las blancas tienen la oposición", es idéntica a la edición original. El problema es que la posición del diagrama es tablas. En la línea anterior, las negras deben jugar 3...♔f5! Por ejemplo: 4.♔f3 ♔g5 5.h3 ♔f5 6.h4 g6 7.g4+ ♔f6 8.♔f4 g5+ 9.hxg5+ ♔g6. Este error no era ningún secreto. En *Pawn endings*, de Averbaj y Maizelis (Batsford, 1974), un trabajo estándar de referencia, se indica el análisis correcto y se llama la atención, de forma específica, sobre el error de Fine. El análisis correcto aparece también en otras obras de referencia, como la *Enciclopedia de finales de ajedrez* (Sahovski Informator, 1982) y *Lehr- und Handbuch der Endspiele*, de Chéron (volumen 2, Siegfried Engelhardt Verlag, 1964). Por supuesto, el ordenador también revela de inmediato dicho error.

Es evidente que no se ha recurrido a una verificación sistemática de los análisis por ordenador, ni tampoco se ha comparado con trabajos recientes sobre finales, con el resultado de que, aunque se han corregido algunos errores (en muchos casos, eliminando por completo la posición defectuosa), permanece un considerable número de los mismos. No me parece aceptable producir en el siglo XXI un libro sobre finales sin la necesaria verificación, en ordenador y bases de datos y el hecho de que así haya sido me parece vergonzoso.

A pesar de la oportunidad perdida, el libro sigue siendo recomendable, sobre todo por las explicaciones generales y de concepto del autor. Pero no espere una absoluta precisión analítica, ni actualización de la teoría de finales.

Bibliografía recomendada

Es inevitable que sea ésta una selección personal. En los casos en que se hayan producido varias versiones, me referiré a la edición vigente o, si el libro está agotado, a su versión más reciente. No he incluido ningún libro sobre aperturas, porque cualquier lista que incluyese, rápidamente quedaría desactualizada. Los libros no se indican en un orden particular.

Medio juego

Hay un amplio abanico en esta categoría, de modo que solo indicaré algunos de mis favoritos.

The art of the middlegame. Paul Keres y Alexander Kotov (Penguin, 1990).
La contribución de Kotov es un trabajo serio, pero nada especial. Los capítulos de Keres, en cambio, son brillantes, sobre todo *Cómo defender posiciones difíciles*. Si nunca ha leído nada sobre el medio juego, no deje de leer estas 45 páginas.

El arte del sacrificio en ajedrez. Rudolf Spielmann (Martínez Roca, 1968).
Un extracto de este libro ha sido comentado en la página 183. Aunque inicialmente publicado en 1935, sigue mereciendo la pena leerlo, pues contiene muchos consejos valiosos.

The art of attack in chess. Vladimir Vukovic (Everyman, 1999).
Publicado por primera vez en 1965, este libro es uno de los mejor escritos jamás sobre el juego de ataque. Vukovic era un consumado analista, que no temía contradecir la opinión establecida. Sus claras explicaciones compensan de sobra el hecho de que algunos de sus ejemplos no son muy convincentes.
El arte de la defensa en ajedrez. Andy Soltis (Paidotribo, 2006).
Un buen contrapeso al libro anterior. Todos los principales temas defensivos están aquí cubiertos, con ejemplos bien elegidos.

Finales

Fundamental chess endings. Karsten Müller y Frank Lamprecht (Gambit, 2001).
Esta moderna enciclopedia de finales es utilizable tanto para estudio como para consulta. Hay numerosos ejercicios que mantendrán ocupado al lector.
Dvoretsky's endgame manual. Mark Dvoretsky (Russell Enterprises, 2003).
A pesar de su excéntrico diseño (gran parte del texto va en un azul difícil de leer), es un excelente y minucioso manual sobre finales, también con ejercicios. En el momento de escribir estas líneas (2006), acaba de aparecer una segunda edición.
Finales básicos de ajedrez. Reuben Fine (Sopena Argentina, 1947).
La nueva edición inglesa, revisada por Pal Benko, se ha comentado en la reseña nº 2, página 196.
Finales prácticos de ajedrez. Paul Keres (Fundamentos, 1988)
Hoy descatalogado, este libro se concentra en el conocimiento de finales de aplicación práctica para el jugador de competición. Menos enciclopédico que los libros anteriores, está más concentrado y es menos intimidatorio.

Colecciones de partidas

Personalmente, prefiero las colecciones de partidas escritas por el propio jugador, en las que su personalidad se pone de manifiesto. Tales libros demuestran que hay más de un enfoque del ajedrez y no pueden sino ampliar los horizontes del lector.
The life and games of Mikhail Tal. Mikhail Tal (Everyman, 1997).
Un libro excelente, que combina partidas espectaculares y autobiografía. Podría decirse que es un candidato a la mejor colección de partidas de todos los tiempos. Solo tiene dos defectos: el primero es que la cobertura de la carrera de Tal se detiene en 1975, y el segundo es que la encuadernación es muy frágil y tiende a descoserse.
El camino hacia la cumbre. Paul Keres (Tutor, 1999) y
En busca de la perfección. Paul Keres y John Nunn (Tutor, 1999).
Paul Keres fue uno de los mejores jugadores del mundo durante un período de 35 años. Estos dos libros contienen lo mejor de su producción a lo largo de ese período. La inmensa mayoría de las partidas está comentadas por el propio Keres, en un estilo instructivo, que consagra tanto espacio a las explicaciones generales como al análisis concreto.
Fuego en el tablero. Alexei Shirov (Tutor, 1998).
El dinámico jugador letón/español muestra algunos ejemplos de su estilo atacante.
Vishy Anand: my best games of chess. Vishy Anand (Gambit, 2001, 2ª edición).
La mayoría de los mejores maestros del mundo cae víctima del jugador indio en este libro, que detalla su carrera hasta 2000.
Bent Larsen's best games of chess. Bent Larsen (Hardinge Simpole Publishing, 2003).
La combativa personalidad de Larsen se refleja en cada página de este interesante libro que, lamentablemente, se detiene en 1969.
Ajedrez de los Grandes Maestros, jugada a jugada. John Nunn (La Casa del Ajedrez, 2007).
"Las partidas están muy bien comentadas, con numerosas y entretenidas historias de pasada". (*International Email chess group).*
The mammoth book of the world's greatest chess games. Graham Burgess, John Nunn y John Emms (Robinson, 2004, 2ª edición).

Un libro de bajo precio (9,99 libras para 624 páginas), con 112 de las mejores partidas de todos los tiempos.

Winning chess brilliancies. Yasser Seirawan (Everyman, 2003).

12 partidas minuciosamente comentadas, en un estilo que se concentra sobre todo en la explicación verbal, antes que en variantes detalladas.

Libros generales

Comprender ajedrez jugada a jugada. John Nunn (Gambit, 2001).

"Nunn hace un buen trabajo, al trasladar el complejo mundo del maestro moderno de ajedrez y hacerlo comprensible al jugador de a pie". (*Inside Chess Online*).

Los secretos de la estrategia moderna en ajedrez. John Watson (Gambit, 2002).

El camino hacia el progreso en ajedrez. Alex Yermolinsky (Gambit, 2002).

El excampeón de EEUU describe cómo mejoró su propio ajedrez y ofrece, de paso, numerosos consejos prácticos.

How to reassess your chess. Jeremy Silman (Siles Press, 1993, 3ª edición).

Material estándar, pero explicado de forma clara y accesible.

Mis geniales predecesores. Gary Kasparov (volúmenes 1-5, Merán, 2003-2008).

Numerosas partidas comentadas adornan esta detallada exposición de la historia del ajedrez. El primer volumen contiene algunas lagunas significativas, pero los volúmenes que siguen pueden recomendarse encarecidamente.

Índice de jugadores

Los números se refieren a las páginas.

Índice de aperturas

Otras publicaciones

222 problemas con para ajedrecistas sin solución

Autor: René Mayer
PVP: 14.50 €
Páginas: 176
Formato: 14.8 x 21
I.S.B.N.: 978-84-92517-00-8

Secretos de las transformaciones en ajedrez

Procedimientos para transformar una ventaja en otra

Autor: Drazen Marovic
P.V.P.: 20,50 €
Páginas: 224
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-935454-6-8

Mejore su ajedrez posicional

Una guía práctica para tomar decisiones posicionales

Autor: Carsten Hansen
P.V.P.: 20,50 €
Páginas: 224
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-935454-7-5

Cómo jugar ajedrez dinámico

¡Aproveche la oportunidad y saque partido a sus opciones!

Autor: Valeri Beim
P.V.P.: 19,50 €
Páginas: 192
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-935454-5-1

Fundamentos de la estrategia ajedrecística
Aplicación de los métodos de negocio al ajedrez

Autor: Lars Bo Hansen
P.V.P.: 19,50 €
Páginas: 192
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-935454-4-4

Planificación en el ajedrez moderno
Un curso práctico de entrenamiento sobre ajedrez lógico

Autor: Efstratios Grivas
PVP: 18.50 €
Páginas: 176
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-92517-06-0

Ajedrez para cebras
Pensar de forma diferente sobre blancas y negras

Autor: Jonathan Rowson
PVP: 22.50 €
Páginas: 272
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-92517-02-2

Ajedrez de los Grandes Maestros, jugada a jugada
Un Gran Maestro de vanguardia aplica el enfoque "jugada a jugada" a sus mejores partidas

Autor: John Nunn
P.V.P.: 22,50 €
Páginas: 304
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-935454-2-0

Aprenda aperturas. La defensa Francesa

Autor: Byron Jacobs
P.V.P.: 18,00 €
Páginas: 176
Formato: 17x24
I.S.B.N.: 978-84-935454-9-9

Aprenda aperturas. La defensa Caro Kann

Autor: Joe Gallagher
P.V.P.: 18,00 €
Páginas: 176
Formato: 17x24
I.S.B.N.: 978-84-935454-8-2

Aprenda aperturas. La defensa India del Rey

Autor: Joe Gallagher
PVP:18.00 €
Páginas: 176
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-92517-04-6

Aprenda aperturas. La apertura Inglesa

Autor: Neil McDonald
PVP:18.00 €
Páginas: 176
Formato: 17 x 24
I.S.B.N.: 978-84-92517-05-3

¿Cómo puede mejorar sus resultados en ajedrez? ¿Memorizando una enciclopedia de aperturas, aprendiendo la teoría de finales? ¿Resolviendo problemas? Debe haber alguna vía más fácil... Y eso es justamente lo que propone John Nunn en esta edición ampliada de su famosa obra *Claves del ajedrez práctico.*

Recurriendo a sus más de tres décadas de experiencia, el autor ayuda al lector a utilizar lo mejor de su talento brindándole consejos y sugerencias que serán útiles a jugadores de todos los niveles, estilos y formas para mejorar sus resultados. Sus métodos tienen en cuenta los factores psicológicos y están firmemente basados en el buen sentido común y la objetividad, que han hecho de John Nunn uno de los escritores de ajedrez favoritos en todo el mundo. Esta edición incluye además una importante sección sobre ajedrez y ordenadores, y cómo su uso puede mejorar la preparación de aperturas.

John Nunn, reconocido Gran Maestro inglés, ha ganado cuatro medallas de oro individuales y tres medallas de plata colectivas en diferentes Olimpiadas. En la Copa del Mundo 1988-89 ocupó el sexto puesto, por delante de varios ex campeones mundiales. Considerado uno de los autores de ajedrez más prestigiosos del mundo, dos de sus libros han sido premiados por la Federación Británica de Ajedrez como mejor libro del año. Ha escrito numerosas obras, de las cuales La Casa del Ajedrez publicó *Ajedrez de los Grandes Maestros, jugada a jugada* (2007) y *Aprenda tácticas de ajedrez* (2005).


ISBN (10): 84-92517-01-8
ISBN (13): 978-84-92517-01-5
9 788492 517015

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ
San Marcos, 41 - 28004 - Madrid
tel: 91 521 2008 fax: 91 531 3880
http://www.lacasadelajedrez.com
info@lacasadelajedrez.com

FRR